

UNIVERSITÀ DI PISA



UNIVERSITÀ DI PISA

Corso di Laurea Magistrale in
POLITICHE SOCIALI (CL. LM-87)

IL GIOCO D'AZZARDO
QUANDO SCOMMETTERE DIVENTA
UNA DIPENDENZA

Relatore
Prof. Alessandro Balestrino

Candidata
Gilda Bagnoli

ANNO ACCADEMICO 2014/2015

*A te nonna, che speravi di poter vedere
i miei studi conclusi. Ora che sono giunta al termine
del mio percorso universitario, sorrido mentre ti
immagino contenta insieme a me il giorno della mia
laurea.*

INDICE

INTRODUZIONE.....	7
Ringraziamenti.....	9
Capitolo primo	
TIPOLOGIE DI DIPENDENZA.....	11
1.1. Introduzione.....	11
1.2. Dipendenze da droghe, alcol e farmaci.....	14
1.3. “Il lavoro rende liberi” ...oppure no?.....	16
1.4. Agli antipodi: le dipendenze dallo sport o dal cibo.....	18
1.5. Il telefono cellulare come dispositivo antisociale e l'utilizzo di internet.....	19
1.6. Quando lo shopping diventa compulsivo.....	22
1.7. Dipendenze sessuali ed affettive.....	24
1.8. Dipendenza da gioco d'azzardo.....	26
Capitolo secondo	
EVOLUZIONE STORICA DEL GIOCO D'AZZARDO.....	28
2.1. Cenni sul passato: una cronologia per sommi capi.....	28
2.2. Il gioco d'azzardo oggi: una cronologia recente.....	36
2.3. Approccio sociale al gioco d'azzardo.....	44
Capitolo terzo	
IL GIOCATORE D'AZZARDO.....	48

3.1. L'economista e il consumatore: i capisaldi della società.....	48
3.2. Tipologie di giocatori.....	51
3.3. Chi sono i giocatori d'azzardo in Italia.....	64

Capitolo quarto IL CASO DI PAVIA E GLI INTERVENTI DI CURA IN ITALIA.....	68
--	----

4.1. Pavia, la capitale italiana del gioco d'azzardo.....	68
4.2. Intervista a Simone Feder e relazioni ad un evento del Festival dell'Economia.....	73
4.3. Prevenire, curare, guarire.....	78

APPENDICE.....	86
----------------	----

CONCLUSIONI.....	118
------------------	-----

FONTI Bibliografia.....	121
----------------------------	-----

INTRODUZIONE

Troppi cittadini italiani, al giorno d'oggi, sono dipendenti dal gioco d'azzardo. L'evoluzione di questo tipo di intrattenimento, ci permette di analizzare il cambiamento dell'approccio al gioco: sia da parte del giocatore, che nei riguardi di parenti ed amici e nel loro tentativo di aiutare lo scommettitore malato in base alle riconosciute capacità di tempestivo intervento e di collaborazione con i medici, sia, infine, da parte della società in generale, per l'idea di diseconomia culturale ed educativa che infonde tra i cittadini impoverendoli quindi sui vari fronti, non soltanto finanziari.

Tale mutamento ha sviluppato una serie di conseguenze negative che colpiscono ogni giorno le più varie categorie di persone senza distinzione di età, genere o stile di vita. Il soggetto che diviene dipendente dal gioco d'azzardo, sarà emarginato, con il passare del tempo, dai rapporti sociali e familiari che manteneva prima di diventare un malato patologico, e contemporaneamente nascerà in lui la volontà di creare una sorta di personaggio immaginario che si distacca dal proprio "Io problematico". Questo avviene come se tale individuo avesse la possibilità di indossare varie maschere, che permettono al cittadino stesso di proteggersi dalle situazioni che deve saper affrontare nella quotidianità. Allo stesso tempo, però, succede che suddetta persona diventa quindi incapace di mantenere un suo atteggiamento costante e razionale che gli permetta di conservare o raggiungere uno stile di vita gratificante, dandosi degli obiettivi, in maniera produttiva e legale.

In questa stesura, il primo capitolo è dedicato alle varie tipologie di dipendenza, motivandone le modalità di accesso e conoscenza da parte degli individui e le urgenti necessità di utilizzo costante, parlando tra queste anche del gioco d'azzardo. L'analisi sociale e psicologica circa il comportamento di queste particolari tipologie di consumatori appena descritte, sarà presente nell'intero lavoro concentrandomi sui comportamenti e sulle scelte dei giocatori d'azzardo a partire dal secondo capitolo tramite un excursus storico del gioco d'azzardo dalla nascita di questo ai giorni nostri.

Lo studio continua poi con una necessaria elencazione, nel terzo capitolo, delle tipologie di gioco e, nello specifico, delle possibili classificazioni dei giocatori d'azzardo menzionando anche chi sono i giocatori in Italia oggi, come si comportano e quali sono le conseguenze cui è possibile andare incontro. Concludo infine la tesi nel quarto capitolo parlando di Pavia, capitale italiana del gioco d'azzardo, e delle possibili terapie e cure alle quali il giocatore patologico potrebbe essere sottoposto nelle condizioni in cui dimostri piena fiducia nelle competenze dei medici e buona volontà di guarire, collaborando con chi si impegna con costanza ed interesse per aiutarlo.

RINGRAZIAMENTI

Ritengo sia di fondamentale importanza ringraziare le persone che mi sono state vicine in questo conclusivo cammino universitario. Oltre alla mia volontà di apprendere e portare a termine gli studi che mi hanno formato per questi cinque anni permettendomi di modellare la figura professionale che desideravo diventare, l'assidua presenza ed il coinvolgimento di parenti, amici e conoscenti mi hanno spronato anche nei momenti più duri.

Ringrazio anche in questa occasione mio padre per avermi sostenuto fisicamente e psicologicamente nei momenti di maggior stress, per aver saputo compensare alla perfezione la mancante figura materna, per aver ascoltato sempre ogni mia lamentela o soddisfazione condividendo con me, anche in silenzio, ciascuna tappa di questo percorso.

Ringrazio Enrico, per il suo costante interessamento relativo alle tecniche di studio, al tempo dedicatovi e allo svolgimento degli esami, ma anche per la prontezza nel risollevarmi (nonostante la distanza che ci separa) nei momenti dove mi sentivo perduta facendomi vedere il bicchiere sempre mezzo pieno; ringrazio inoltre parenti e amici di famiglia che nonostante le poche occasioni in cui mi trovavo a condividere con loro il mio proseguimento degli studi, si sono sempre dimostrati entusiasti.

Ringrazio le mie amiche più care, Elena, Chiara, Margherita e Arianna, in quanto, nonostante ognuna di noi ha scelto indirizzi

universitari diversi, questo non ci ha impedito di condividere momenti di felicità e tristezza anche inerenti lo studio e di spronarci a vicenda dandoci degli obiettivi.

Un ringraziamento lo devo a Stefano, presente dalla seconda metà della mia specialistica, per avermi sempre dimostrato presenza, disponibilità, ascolto, approvazione e condivisione nonostante attraversassi il momento più duro del mio percorso, dove vedevo la fine lontana e faticosa.

Non posso non citare il mio “nuovo” gruppo di amici che mi hanno sempre capita, sostenuta e sopportata, anche scherzandoci sopra, quando rinunciavo ad un'uscita per dedicarmi agli studi. Grazie a tutti, anche a coloro che si sono messi nei miei panni nonostante uno stile di vita diverso dal mio. Ringrazio Checchina, anche lei, anche se a distanza, ha sempre avuto una parola di conforto dimostrando interesse e Daniela perché oltre ad offrirmi la possibilità di riavvicinarmi al mondo della musica, mi ha capita, spronata e agevolata quando dovevo assentarmi dal lavoro per lo studio. Chiaramente cito anche tutti i miei colleghi musicisti, ognuno, a modo suo, mi ha dato una mano.

Infine ringrazio lo psicologo Simone Feder per la sua disponibilità e gentilezza ed il Professore di economia Alessandro Balestrino. Ho sempre trovato ostiche le materie di matematica ed economia, ma il suo modo di esporre ogni lezione mi ha coinvolto fin da subito, dandomi la forza di combattere questi limiti e la curiosità di intraprendere insieme a tale docente il percorso della tesi finale, studiando un argomento che mi è sempre interessato.

Capitolo primo

TIPOLOGIE DI DIPENDENZA

1.1. *Introduzione*

La dipendenza è la “convinzione individuale, in seguito ad un'esperienza soggettivamente interpretata, di avere trovato in un posto e solo in quel posto la risposta fondamentale a propri bisogni e desideri essenziali: che non è possibile soddisfare altrimenti”.
Guerreschi, *New addictions*, 2005.

“L'individuo nasce dipendente ed è assai improbabile che nel corso della sua vita sia in grado di agire in totale indipendenza: dipendiamo infatti dalle nostre esigenze fisiche ed emotive, ma anche dai giudizi e dall'approvazione degli altri, dalle norme e dai valori dettati dalla società” (Cattarinussi, 2013, p. 11). Possiamo confermare oggi, valutando con occhi critici l'andamento della società occidentale, che buona parte del comportamento di ognuno di noi è regolato necessariamente dalle frenetiche mode e novità che quotidianamente ci inondano come uno tsunami. Ogni tipo di servizio è diventato più accessibile sia tramite gli infiniti mezzi di comunicazione che ci tengono costantemente aggiornati, sia attraverso l'aumento delle attività che permettono la vendita, soddisfacendo ogni necessità. Tali attività infatti risultano ad oggi di facile avvicinamento da parte dell'individuo tanto virtualmente, con l'utilizzo di Internet, quanto mediante i negozi (e le zone considerate a rischio di spaccio) localizzati dai commercianti in maniera strategica in ogni città.

Siffatta volontà di cullare il cittadino, confortandolo con risposte puntuali alle esigenze richieste, è interpretata da Goffman come una delle “facciate personali” (Goffman, 1971, p. 27) che può assumere il venditore, in questo caso, durante l'interazione sociale quotidiana con il cliente. In base all'abilità con la quale ci si presenta al cospetto dell'altro, abbiamo: sul versante economico in maniera evidente un maggior guadagno; sul lato sociale, la diffusa interpretazione che porta ad incasellare l'identità dell'uomo in difficoltà dietro etichette, positive o negative a seconda del bisogno richiesto. In questo modo possiamo aggiungere che “la gestione delle impressioni non è solo un processo per influenzare ciò che gli altri pensano di noi, ma in ultima analisi, essa determinerà anche cosa pensiamo di noi stessi! Dunque noi diventiamo realmente ciò che le altre persone pensano che noi siamo!” (Forgas, 1989, p. 188).

Il problema che più ci preoccupa è che la maggior parte delle volte, quando si verifica un caso di dipendenza in un determinato comportamento nell'uomo, invece di studiare le cause alla base di tale atteggiamento così dannoso che ad oggi è sempre più facile intraprendere, si tende a giudicare tale soggetto come “diverso” in quanto immaturo e possibilmente da tenere lontano nel pregiudizio che possa essere pericoloso per le persone che lo circondano. Proprio lui, che magari ha osato tanto per potersi sentire a proprio agio in mezzo agli altri! In base a questo nostro atteggiamento possiamo ipotizzare che la società non sia ancora abbastanza preparata per attuire determinate situazioni comples-

se che richiederebbero metodi concordati intenti ad introdurre correttivi politici ed economici, sottovalutando il progressivo sviluppo di patologie manifestate in seguito “ad un coinvolgimento totale della persona, a uno stravolgimento completo del suo assetto motivazionale” (Cancrini, 2003, p. 12).

La domanda che mi pongo e che valuteremo nel corso dello svolgimento di questa tesi è quella di considerare quanto, dietro ogni caso di dipendenza, si celi una persona completamente inconscia dell'atto che adempie e quanto invece il solo fatto di non essere del tutto consapevoli di ciò che facciamo rappresenti motivo di tale richiamo in maniera così assidua. Che si tratti esclusivamente di un metodo utile a tutelarci dalla frustrazione e dall'insuccesso? Sicuramente dobbiamo partire dal presupposto che ciascuno di noi è già di partenza costretto, giornalmente, a ridurre il proprio grado di libertà a causa dei comportamenti che ci legano alle scelte che facciamo: come la disponibilità economica, l'educazione e le esperienze fatte che ci hanno formati. La società, seppur in parte indirettamente, si nutre delle vicissitudini della collettività e dei singoli componenti di questa dovendo soccombere alle loro mancanze permettendo una commercializzazione vasta, efficiente ed efficace, quindi alla portata di tutti.

“Non sono le pubblicità televisive, le vetrine sfavillanti, le slot machine così disponibili, l'ipnotico mondo del web a creare dipendenza e usi poco adattivi, ma potere e finalità che il soggetto attribuisce loro sulla base dei propri bisogni. È il prodotto dello scambio tra il potere delle calamite offerte dal mercato e la po-

tenza che è disposto ad attribuire loro il soggetto” (Pani e Biolcati, 2006, p. 232). Ogni oggetto o comportamento del quale sentiamo una necessità costante diventa nella nostra mente una condizione piacevole e vitale sta a noi essere abbastanza forti e saper evitare l'eccesso di ogni atteggiamento. Sfortunatamente esiste un altro elemento che gioca a nostro sfavore: il Tempo, così sfuggente che a volte non ci lascia la possibilità di riflettere su quello che stiamo per fare. E allora non importa cosa comporti lo “star meglio”, basta essere certi senza doverci pensare più di tanto che quello che vogliamo lo possiamo ottenere all'istante.

In questo capitolo elenco le tipologie di dipendenza e intendo precisare e sottolineare l'esistenza di un filo conduttore tra le suddette tipologie distinguendo quelle che richiedono l'utilizzo di droghe, da quelle in cui invece non è necessario l'impiego, individuando l'aspetto che accomuna tutti questi argomenti nella circostanza per cui il consumatore non riesce a tenere a freno i propri desideri trasformandoli in necessità quotidiane.

Iniziamo quindi questo studio analizzando le motivazioni che inducono l'individuo ad assumere sostanze stupefacenti nella volontà di immaginarsi un mondo idealizzato dove proiettarsi per tutta la durata dell'effetto; il costante abbandono al fumo di tabacco o all'alcol per “distendersi” dello stress quotidiano o l'uso scorretto dei medicinali venerati come unico rimedio per concedere al proprio corpo il dovuto sollievo.

1.2. Dipendenze da droghe, alcol e farmaci

La ragione del successo delle droghe e del diffondersi dei nuovi sintomi nella civiltà è dato dal loro potere di renderci, a tratti, indipendenti e liberi.
Pani e Biolcati, *Le dipendenze senza droghe*, 2006.

Mi addentrerò nello specifico di ogni tipo di dipendenza partendo però sempre dal concetto generale che le motivazioni annesse “sono molteplici e dipendono dalla storia personale di ciascuno, dal rapporto con la società in un dato momento e dall'ambiente in cui si vive” (Pacini, et al., 2010, p. 8).

Infatti la fantasia che per mezzo dello stupefacente permette all'individuo di immaginare una vita “nuova” legittima la sua aspettativa individuale di un rinnovamento personale e anche di ciò che lo circonda, non potendo far affidamento sulla realtà per tale desiderio. Lo stesso vale per l'alcol, “affermato anch'esso come droga, considerato uno dei maggiori fattori di rischio per la salute, il più diffuso sul mercato e sicuramente anche il più utilizzato” (Pacini, et al., 2010, p. 12).

“Da altre discipline, come l'etnologia, l'antropologia culturale o semplicemente la storia, sappiamo che un certo consumo di droghe è sempre esistito e che in genere si accentua nei momenti di crisi della società (...). I divieti per le droghe, di cui tanto si discute, sono forse opportuni: ma, in sé, non paiono importanti. Le proibizioni legali, più che stroncare il consumo di una data droga, hanno in genere l'effetto di renderlo più guardingo, di intensificare i legami di gruppo che si formano tra i consumatori di una stessa droga e di accentuare i caratteri esoterici e iniziatici del gruppo stesso” (Zoja , 2003, p. 56). Affronterò anche il tema della distinzione tra uomo e donna nell'approccio alle dipenden-

ze; è importante sottolineare, in questo contesto in riferimento all'uso di sostanze stupefacenti, che anche le femmine, data la facilità e libertà di accesso, hanno ormai acquisito un'assidua ricorrenza a tale vizio. Anche se “sia per l'alcool sia per le droghe illegali le consumatrici sono ancora in numero inferiore ai maschi (solo l'uso di tranquillanti e sedativi senza prescrizione medica da parte della popolazione femminile è tradizionalmente maggiore rispetto a quella maschile)” (Zoja, 2003, p. 154).

“Siamo, infatti, una società che non tollera la frustrazione e nemmeno il dolore, il quale deve essere rigettato immediatamente, sia quello morale che fisico” (Green, 2011, p. 77). Non possiamo fare a meno di sapere con certezza dell'esistenza di un farmaco che si prenda cura di noi nel minor tempo possibile.

L'uso di droghe e farmaci può autoalimentarsi se connesso allo stress lavorativo. Questo ambito è tutt'oggi molto discusso: pochi posti disponibili per assunzioni (sia part time ma soprattutto full time) ed una mole di lavoro, per chi già ha la possibilità di far parte di questo mondo, molto elevata tanto da poter indurre l'individuo a due opzioni, come sottolinea Guerreschi: la depressione che sfocia nelle problematiche appena elencate oppure l'esigenza di dedicare sempre più tempo al compito che sta svolgendo.

1.3. “*Il lavoro rende liberi*”...*oppure no?*

Per assurdo questa frase che nel 1940 umiliava i prigionieri del campo di concentramento di Auschwitz, può essere qui citata,

con colori meno marcati e sotto toni più delicati, per proporre un paragone con l'attuale condizione lavorativa nel caso in cui per l'individuo diventi una malattia il compito che svolge, malattia dalla quale non riesce a guarire. Tenendo in considerazione che esistono persone, non poche, le quali possono cercare di evadere dal disagio relazionale, familiare e da un senso di vuoto interiore cercando sollievo nel lavoro, l'aspetto peggiore da valutare si riscontra quando l'elevato impegno lavorativo non dipende dalle esigenze imposte dal capo di ufficio ma dall'impiegato stesso e spesso questo dipende dal titolo di studio che si possiede. “Infatti più il titolo personale acquisito è elevato, più le aspettative del singolo soggetto sono alte e vuole vederle realizzate” (Cattarinussi, 2013, p. 134).

Così facendo si perde di vista però il fatto che “l'individuo tende ad essere definito in base a ciò che “fa”, più che in base a ciò che “è”, ci sentiamo infatti spinti a “fare” qualcosa per avere approvazione e valore” (Guerreschi, 2005, p.78), perdendo di vista la nostra identità ed adattandoci ad essere considerati solo come macchine.

“Nella dipendenza da lavoro non si cerca, come nelle altre forme di dipendenza, un oggetto di gratificazione diretta ed immediata ma si ricorre ad un'attività che richiede sforzo per l'ottenimento di un prodotto o di una prestazione” (Guerreschi, 2005, p. 95). Il lavoro, se ben svolto risulta un'ottima motivazione nell'individuo per alimentare la propria autostima di potere e successo.

Arrivati a questo punto spesso accade che si ricorra a due modi opposti per scaricare le tensioni dovute al troppo stress : lasciarsi assuefare da prelibati piatti in maniera eccessiva e ripetitiva, oppure dedicarsi con anima e corpo all'attività fisica isolandosi di conseguenza anche dalla vita sociale.

1.4. *Agli antipodi: le dipendenze dallo sport o dal cibo*

Lo sport può essere interpretato come uno strumento del benessere o valvola di sfogo che se svolto in maniera eccessiva può creare dipendenza. Infatti quando l'individuo vede il proprio corpo “cambiare” in seguito ai costanti allenamenti, nella sua mente l'esigenza di piacere può trasformarsi in una forma di schiavitù dalla quale è difficile staccarsi, incoraggiato anche dalla prevalente dimensione estetizzante tipica della società contemporanea che sottolinea la necessità di apparire e mostrarsi al mondo in forma perfetta.

“Da una lettura dello sport come strumento per sentirsi bene passiamo ad una lettura dello sport come strumento per meglio apparire agli occhi degli altri. Si scivola così da un bisogno del tutto personale ad un bisogno relazionale” (Green, 2011, p.6).

Ma ci sono casi in cui si verifica il problema opposto ovvero la necessità dell'individuo di lasciarsi sopraffare dalla voglia di mangiare e mano a mano che si perde il controllo dell'assunzione di cibo, il rischio è l'aumento di peso fino a diventare obesi. Le persone mangiano per dare sfogo alla rabbia, al dolore o anche solo per attirare l'attenzione dell'altro su di noi. Ma quando ci

rendiamo conto delle difficoltà che si incontrano nel cercare di tornare al peso ottimale, un drastico calo di autostima si rileverà inevitabile.

1.5. Il telefono cellulare come dispositivo antisociale e l'utilizzo di Internet

“L'Italia è stato il paese con il maggior incremento di telefonini nell'arco dei 10 anni successivi all'introduzione del telefono cellulare in Europa, avvenuta nel 1986. Nel 2003 è stato registrato un coefficiente di aumento pari al 90%, 43 milioni di apparecchi in circolazione solo in Italia: quasi uno a testa, escludendo bambini e anziani isolati” (Guerreschi, 2005, p. 131). Ad oggi il numero di apparecchi per famiglia non è diminuito, anzi, per chi lavora spesso si presenta la possibilità di avere il telefono portatile personale e quello dell'azienda.

Il telefonino quindi viene usato quotidianamente e la facilità di averlo sempre con sé, potendo così essere sempre reperibili a nostra discrezione, o sapendo di poter chiamare in ogni momento qualcuno, ha portato alla sostituzione quasi definitiva di questo prodotto al telefono fisso.

In riferimento a quanto detto fino ad ora, le persone attribuiscono grande importanza al telefonino e non lo abbandonano mai, che sia per una questione di lavoro o la necessità di stare in contatto con qualcuno per soddisfare i propri interessi più vari. Questo apparecchio rappresenta così una sorta di mediatore per entrare in rapporto con l'Altro.

I dipendenti dall'uso di telefono cellulare si distinguono in base alle diverse mansioni che quell'ultimo svolge. Ci sono quindi le persone che passano le giornate a mandare SMS attendendo con ansia di ricevere le risposte; quelli che seguono la moda e quindi non badano a spese pur di avere sempre il modello più nuovo; i “game players” e coloro che necessitano parlare per ore ed infine, coloro che sono affetti dalla Sindrome da Cellulare Acceso (SCA): hanno il terrore di avere il telefonino spento. Ogni necessità qui elencata è oggi connessa alla possibilità di accedere ad Internet, il cui utilizzo si considera indispensabile sulla quasi totalità degli apparecchi tecnologici.

Il problema dell'uso di Internet, nella maggior parte dei casi, sta nell'impossibilità da parte dell'individuo di avere il controllo su questa attività. Così si verificano contemporaneamente stress psicologico ed impoverimento delle attività quotidiane, aumentando le difficoltà sociali, relazionali di qualsiasi natura. A conferma del già citato cambiamento dei ruoli sociali, “il numero di donne che utilizzano la rete si è drasticamente innalzato” (Guerreschi, 2005, p. 32). L'uso eccessivo di Internet oggi si può riscontrare ovunque: a casa, nel proprio ufficio, nei locali pubblici tramite uso di pc, telefoni cellulari, tablet ecc. A tale riguardo, continua Guerreschi sostenendo che sono a rischio sempre più i dipendenti delle aziende che si trovano ad avere a disposizione la rete senza peraltro avere un controllo sull'accesso. Per quanto la possibilità di connessione Internet sia resa oggi di libero accesso allo stesso modo sia ai maschi che alle femmine, esistono deter-

minati siti visitati che ancora apportano una distinzione nell'utilizzo tra i due sessi.

Per esempio, “il rapporto di uomini dipendenti da cybersex rispetto alle donne è di 5 e 1 ma il coinvolgimento delle donne è in crescita” (Guerreschi, 2005, p. 43). In questo caso specifico oltre ai problemi relazionali sorgono quelli economici che possono scaturire dai costi dei collegamenti per la visualizzazione di materiale pornografico: molti siti infatti richiedono all'utente il numero della carta di credito.

Il tempo trascorso in rete non è una variabile sufficiente per determinarne una dipendenza e la rapidità con cui l'utilizzo del web si sta diffondendo, includendo in modi differenti bambini, adolescenti e adulti, rende difficile capire quando si possa iniziare a parlare di eccesso.

In generale “i navigatori dipendenti trascorrono anche fino a 40 ore la settimana (...). Essi descrivono Internet come attrattivo poiché dà un senso di anonimità, è accessibile e semplice da usare. Internet sembra quindi essere per queste persone un modo efficace di reperire supporto sociale, di ottenere soddisfacimento sessuale, sperimentare una diversa percezione di sé e aumentare senso di potere attraverso i giochi di fantasia” (Guerreschi, 2005, p. 32). Ancora una volta l'aspetto relativo alla volontà personale di mostrarsi agli altri per come siamo veramente si colloca in sordina; per citare Pirandello, anche noi oggi possiamo considerarci “Uno, nessuno e centomila” con la differenza che la maschera che indossiamo, per imposizione o mancanza di autostima, è vir-

tuale.

“Internet contribuisce a pensare l'identità come molteplicità di identità possibili; la rete è un laboratorio sociale significativo per sperimentare la costruzione e la ricostruzione del sé: ci si modella e ci si può virtualmente ricreare” (Pani e Biolcati, 2006, p. 192).

Quando la mente dell'individuo comincia a viaggiare con la fantasia, agevolata dalla facoltà dello schermo che crea il giusto distacco dalla realtà, resta anche più semplice cadere nella trappola di inventare il prototipo di persona che vorremmo essere e riuscire a completarci acquistando, a volte necessitando solo di un click, capi di abbigliamento o accessori che ci fanno sentire a nostro agio e magari riescono a nascondere alle persone intorno a noi, una volta indosso, la nostra vera identità.

1.6. *Quando lo shopping diventa compulsivo*

L'individuo, che nella letteratura sulle dipendenze viene definito “malato di shopping”. È in realtà il “cittadino ideale” della società dei consumi. Cattarinussi, Non posso farne a meno, 2013.

Lo shopping compulsivo fa parte di un meccanismo di dipendenza che nasce da un comportamento, è una forma di disagio tipica della società contemporanea dove i mezzi di comunicazione di massa incitano le persone ad acquistare promettendo gratificazione a colui che possederà l'oggetto reclamizzato.

Il momento dell'acquisto può cogliere la persona ovunque essa si trovi in qualsiasi momento, oppure l'azione di comprare

può essere lungamente pianificata orientandosi sulla stessa tipologia di oggetti o verso prodotti differenti. Resta comunque il fatto che tutto ciò influisce in maniera negativa sull'individuo coinvolto.

“In media, otto ore la settimana sono pervase da questo impulso a comprare (...). I generi maggiormente comprati sono rappresentati da vestiti, scarpe, gioielli, oggetti per il make-up, articoli per la casa e libri per quanto riguarda le donne; gli uomini acquistano, principalmente, oggetti per la loro auto, telefoni cellulari, computer, attrezzatura sportiva, articoli più costosi che ostentino prestigio e potere. I prodotti più acquistati durante lo shopping compulsivo sembrano essere, quindi, principalmente legati all'apparenza fisica, all'attrattività e all'immagine esteriore” (Pani e Biolcati, 2006, p. 40).

Oggi di fatto è sempre più semplice spendere denaro che non si possiede, la carta di credito oltre ad essere considerata il mezzo più sicuro ed utilizzato, soprattutto per fare acquisti online, diventa anche il metodo più comodo e veloce quando non abbiamo i contanti necessari nel portafoglio. Questo procedimento però non ci permette di ricordare quante volte al giorno utilizziamo tale carta e quindi quanti soldi effettivamente spendiamo ed abbiamo a disposizione.

“L'età media di insorgenza stimata è di 17,5 anni, ma la presa di coscienza del problema, generalmente, sopraggiunge a età più tarda, circa un decennio dopo (...). Studi sul caso in America hanno riportato che gli episodi di shopping compulsivo han-

no una frequenza media di 17 episodi mensili e una durata che oscilla dall'ora alle sette ore a episodio” (Pani e Biolcati, 2006, p. 39).

Abbiamo così analizzato cosa spinge la persona a fare acquisti, le motivazioni e la distinzione tra uomo e donna. Se, a questo punto invece, la dipendenza non fosse più dovuta da un ornamento ma da una necessità fisica che coinvolge a tutti gli effetti la mente e il corpo?

1.7. Dipendenze sessuali ed affettive

La tematica circa l'utilizzo di Internet si manifesta, in maniera più o meno evidente in base ai casi, anche per quanto riguarda le dipendenze di cui parlerò in questo paragrafo e quelle successive sul gioco d'azzardo.

Infatti l'individuo può sentire la necessità di accedere a Internet per mettersi in contatto con altre persone virtuali e scambiarsi conversazioni “hard” o visualizzare video porno, ma il danno maggiore che scaturisce da questa dipendenza è che quando il soggetto sente l'esigenza di avere degli effettivi rapporti sessuali con un altro essere umano, si tratta di una necessità che sfrutta indubbiamente anche le altre persone coinvolte e non dipendenti.

“I dipendenti sessuali hanno perso il controllo sulla loro capacità di dire no e sull'abilità di scegliere. Non possono più controllare il comportamento sessuale il quale è parte di un ciclo di pensieri, sentimenti ed azioni. I dipendenti sessuali cercano

solievo nel sesso e nel piacere che questo fornisce” (Guerreschi, 2005, p. 106), anche se, sostiene Guerreschi, successivamente subentra uno stato d'animo di cupa tristezza e sensi di colpa. Forse questo è dovuto alla natura dell'atto stesso. Infatti chi necessita di molti rapporti sessuali non è interessato al piacere in sé, ma alla consapevolezza della possibilità di distendere i nervi, isolarsi dal mondo e in un certo senso anche da se stesso e dai propri problemi. Così nel momento seguente alla prestazione inevitabilmente nasce nell'individuo stesso un ripudio per l'egoismo provato nei confronti della persona-oggetto.

“Pur di avere dei rapporti sessuali, la persona è capace di andare aldilà delle proprie convinzioni etiche e di trattare i partner come semplici strumenti funzionali alla propria gratificazione (...). Anche in questo caso, si è spesso impossibilitati a resistere e, a causa del fenomeno dell'assuefazione, si è costretti ad aumentare progressivamente la dose” (Pacini, et al., 2010, p. 47).

Oltre alle attinenze sessuali possiamo citare in questo paragrafo la dipendenza affettiva che si presenta in maniera più infida nella mente dell'essere umano.

Da uno studio condotto negli Stati Uniti “risulta che il 99% dei soggetti dipendenti affettivi è di sesso femminile. Colpisce donne con fascia di età diversa: dalle post-adolescenti (età dai 20-27 anni) alle adulte con figli sia piccoli (al di sotto dei 14 anni) ma anche grandi, vale a dire la fascia di età che si calcola intorno ai 45 anni” (Guerreschi, 2005, p. 120).

La donna in questi casi si sente sottomessa alle volontà af-

fettive della persona che ha accanto, si convince di essere impotente nel decidere delle volontà della storia che sta vivendo, non affida il giusto credito e valore all'amore che le viene mostrato e subentra in lei la paura dell'abbandono.

1.8. *Dipendenza da gioco d'azzardo*

“Azzardo”: il termine proviene dal francese hasard, che a sua volta deriva dall'arabo e originariamente indicava il dado che veniva lanciato sul banco per stabilire, in base al numero uscito, a chi assegnare la vincita.
Pani e Biolcati, *Le dipendenze senza droghe*, 2006.

Siamo così giunti all'ultimo tipo di dipendenza che aprirà le porte ad un'analisi più approfondita, nei capitoli seguenti, sul giocatore ostinato e sulle conseguenze annesse.

Per permettere l'entrata in scena di questo soggetto è bene precisare che il giocatore patologico è caratterizzato dalla necessità di aumentare la frequenza delle giocate perdendo di vista il tempo che trascorre nel gioco, ma soprattutto il protrarsi di somme di denaro spese per cercare di vincere o quantomeno recuperare le perdite. Con la possibilità di utilizzare Internet, del tempo trascorso giocando e dei soldi versati in questo “passatempo” se ne annullano le entità. Se il giocatore può usufruire della connessione di rete dalla propria casa il problema prevalente è che questo non ha freni di alcun tipo, trascurando rapporti familiari e sociali.

Si pensa, giocando d'azzardo, di poter calcolare il rischio e contemporaneamente di avere la dovuta fortuna, nella speranza, soprattutto oggi, di poter cambiare il tenore di vita e avere

tanto denaro da potersi permettere ogni cosa senza pensieri e stress.

“È una bella tentazione per chi gioca: anche per i 700 mila italiani affetti da Gap (Gioco d'Azzardo Patologico), dei quali 85% sono uomini e il 51% ha un'età compresa tra 40 e 50 anni. Tra l'altro, grazie alla consultazione e aggiornamenti del manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali noto anche con la sigla DSM, sembra che al primo posto della classifica dei giochi più frequentati dai giocatori patologici italiani ci sia il videopoker, poi le corse ai cavalli seguite da Lotto e Superenalotto. E la cosa triste è che il fenomeno del Gap si sta diffondendo anche tra i più giovani: il 5,1% degli studenti italiani sarebbero giocatori patologici e il 9,7% a rischio di dipendenza” (Pacini, et al., 2010, p. 56). Il motivo scatenante, oltre alla necessità di avere soldi o per la soddisfazione nel credere di poter essere sempre più ricco, è anche culturale e sociale, facendo riferimento soprattutto ai giocatori più giovani. “Studi sulla genetica del gioco d'azzardo compulsivo hanno esaminato il fatto che quasi sicuramente l'accenuato rischio di gioco compulsivo in persone che hanno un parente stretto affetto da dipendenza per il gioco d'azzardo ha una componente sia naturale che culturale” (Linden, 2012, p. 128).

Uno dei problemi che più incide sull'andamento del giocatore patologico di tutte le età è che necessariamente si indebita pesantemente e molti finiscono col commettere crimini, per coprire le proprie perdite e necessariamente con un alto tasso di tentati suicidi.

Capitolo secondo

EVOLUZIONE STORICA DEL GIOCO D'AZZARDO

2.1. *Cenni sul passato: una cronologia per sommi capi*

Da sempre l'uomo gioca, o almeno da quando, distinguendosi da altri primati, è diventato uomo. Ed è proprio la sua attitudine a giocare che ha reso quest'essere scimmiesco propriamente uomo, tant'è che più che parlare di homo sapiens oppure di homo faber, bisognerebbe parlare di homo ludens.

Pacini, et al., *Dipendenze*, 2010.

“Sono giochi d'azzardo tutti quei giochi il cui risultato è determinato dal caso” (Guerreschi, 2012, p. 31). I giochi d'azzardo sono quindi un'infinità e risulta difficile datare con precisione la loro scoperta, da millenni infatti sono parte integrante della cultura di ogni popolo. In questo capitolo verrà proposto un excursus storico circa l'evoluzione del gioco d'azzardo: dalla nascita fino ai giorni nostri, mettendo in evidenza come negli anni si siano introdotti nuovi giochi, legali e non, le cui immissioni si alternano tra l'Italia e gli altri paesi nel mondo e illustrando la peculiare posizione di Pavia negli anni recenti. Aspetto, quest'ultimo, che riprenderò in maniera più approfondita nel capitolo quarto soffermandomi appunto sulla Lombardia.

Tre sono i diversi approcci che negli anni hanno dato una rappresentazione negativa delle modalità che portano il giocatore d'azzardo a perdere l'autocontrollo, trasformando il gioco in com-

pulsivo e patologico. La prima tendenza è religiosa (giocare è peccato), poi se ne occupa in maniera più approfondita il diritto (giocare è reato), mentre oggi ci basiamo su quanto stabilito dalla medicina e psicologia (giocare è malattia) (Pacini, et al., 2010, p. 53).

Soffermandomi quindi sull'analisi dei periodi storici che testimoniano le prime deposizioni sui possibili giochi d'azzardo, Cattarinussi (2013), Toffa (2014), Cefaloni (2014) ed altri autori mi hanno permesso di ricostruire gli eventi nel seguente modo:

Nel 4.000 a.C.: Nasce il gioco dei dadi in Egitto mentre in Cina, Giappone e India si fanno le prime scommesse sulle gare dei carri (Cattarinussi, 2013).

Nel 2.000 a.C.: Le civiltà degli Assiri e dei Sumeri praticano il gioco d'azzardo sia per svagarsi che per presagire il futuro. Molte delle antiche civiltà fanno riferimenti alla sorte come modo per interagire con gli dei (Cattarinussi, 2013).

Tra il 753 a.C e il 476 d.C: Nell' antica Roma, molto popolare è il gioco delle corse dei carri che si esibisce attraverso lo scontro fra squadre (Cattarinussi, 2013). A Roma, il gioco dei dadi è permesso durante i Saturnalia, dal 17 al 23 dicembre,

dove gli schiavi possono “rovesciare per sette giorni il mondo” (Dotti, 2013).

Durante il I secolo: In epoca cristiana si interrompono i giochi circensi e quelli olimpici (Cattarinussi, 2013).

Nel V secolo: Nel Medioevo, a causa delle molteplici proibizioni imposte dalla Chiesa, l'intrattenimento con i dadi viene definito “gioco del diavolo”, mentre nel tardo Medioevo il gioco più diffuso è la “zara”: si gioca con tre dadi, chi fa il numero preannunciato prima del lancio si aggiudica la vittoria. È possibile giocare solo durante il giorno ed è vietato giocare in privato (Cattarinussi, 2013).

Nell'anno 1000: In Cina, inizia il gioco delle carte (Cattarinussi, 2013).

Tra il XII e il XIII secolo: Compagnano le corse di cavalli nel Regno Unito che concernono anche le relative scommesse (Cattarinussi, 2013).

A partire dal XVI secolo: Si introducono le lotterie nel Regno Unito, anche se due grandi predicatori, quali Savonarola e San Bernardino portano, nei primi anni nel 1500, una fase proibizionista, superata a Firenze con l'introduzione della prima lotteria con premi monetari nel 1530 (Cattarinussi, 2013).

Nel 1576: Il genovese Benedetto Gentile inventa il lotto che fu legalizzato nel 1643 e da Genova si diffuse soprattutto nel napoletano (Cattarinussi, 2013).

Nel 1642: Il filosofo francese Pascal inventa la roulette (Cattarinussi, 2013).

Alla fine del '700: Lo Stato vaticano dà il permesso di organizzare lotterie per finanziare il restauro dei monumenti e la creazione dei musei vaticani (Cattarinussi, 2013).

Nel corso dell'800: Molti stati europei aboliscono lotto e lotterie, poi costretti a ripristinarli (Cattarinussi, 2013). Nello stesso periodo in Francia, è l'imprenditore François Blanc, progettista anche del casinò di Montecarlo, a la-

vorare nuovamente sul tempo dell'azzardo. Sostiene che togliere gli orologi dalle sale da gioco avrebbe creato una sorta di sospensione irreale dove si perde il controllo del tempo e dello spazio. Lo stesso Blanc introduce lo zero nelle rudimentali roulette in uso nelle bische clandestine. Nel 1842, aiutato dal fratello Louis, riesce a introdurre la roulette nelle abitudini dei tedeschi e si diffonde la notizia che Blanc sia un nuovo Faust, debitore al diavolo della sua anima per aver avuto in cambio il segreto delle cifre, la cui somma dà il noto “666” (Dotti, 2013).

Alla fine dell'800: L'inventore statunitense Frey crea le slot machine (Cattarinussi, 2013).

Negli anni 1919-1920: Leggi speciali permettono la nascita, in Italia, di quattro casinò (Campione d'Italia, Sanremo, Saint Vincent, Venezia) nei quali è permesso giocare alla roulette e a vari giochi di carte (Cattarinussi, 2013). In Italia si vive una condizione paradossale: esiste un Codice Penale che agli articoli 718-722 vieta il gioco d'azzardo ed

allo stesso tempo 4 Casinò lo esercitano, senza che vi sia una legge che ne permetta l'attività (Scafoglio, 2006).

Nel 1930: Nasce a Las Vegas l'industria del gioco d'azzardo (Cattarinussi, 2013).

Tra il 1949 e il 1950: Si introduce in Italia sia il totocalcio che rappresenta il primo grande gioco della società di massa, che il totip, nel 1960, per sostenere il settore ippico (Cattarinussi, 2013).

Nel 1958: In Italia si introduce la prima lotteria denominata Lotteria di Capodanno, la cui estrazione avviene nel giorno dell'Epifania e il Tris che consiste nell'indovinare i cavalli che si aggiudicheranno le prime tre posizioni al termine della speciale corsa negli ippodromi (trenta anni dopo in schedina) (Cattarinussi, 2013).

Nel 1970: Il primo video poker è inventato dall'americana Dake Electronic. Si chiama Poker Matic (Toffa, 2014).

Nel 1994: Nasce il totogol in Italia, basato sulla previsione

delle otto squadre su trenta che segneranno più gol (Cattarinussi, 2013).

Nel 1995: Si dà spazio alle scommesse sportive legalizzate in Italia, allo scopo di arginare quelle clandestine, che riguardano undici sport e possono essere o scommesse a totalizzatore oppure a quota fissa (Cattarinussi, 2013).

Nel 1996: In Italia viene introdotta una seconda estrazione settimanale del lotto (Cattarinussi, 2013).

Nel 1997: Nasce il superenalotto in Italia ed è stato inizialmente collegato alle estrazioni del lotto di sei città (Cattarinussi, 2013).

Nel 1998: Si inventa il totosei sempre in Italia, in cui bisogna indovinare i risultati di sei squadre (Cattarinussi, 2013).

Alla fine degli anni '90: Anche in Italia si annuncia il video poker. Basta tirare una leva e se fai scala reale al massimo il barista ti dà dei premi in buoni consumazione. (fuori dai casinò il gioco è il legale) (Toffa, 2014).

A partire dal 2000: Si mettono in circolo in Italia le lotterie istantanee note come gratta e vinci che permettono di conoscere subito se si è vinto una qualche somma di denaro. Mentre negli Stati Uniti se ne faceva già uso negli anni '90 oltre alla già conosciuta invenzione del bingo (Cattarinussi, 2013). Secondo una ricerca Eurispes fatta in Italia in questo anno, su 45 milioni di italiani adulti 13 milioni non giocavano, 8 milioni praticavano un solo gioco e 24 milioni più di uno (Cattarinussi, 2013).

Nel 2001: In Italia si introdotto il bingo, una specie di tombola accelerata (Cattarinussi, 2013).

Nel 2002: L'incremento del gioco d'azzardo non è ritenuto un problema, del resto l'on. Gianfranco Micciché a Sisal Tv sostiene che: “il gioco non è pericoloso se è legale” (Cefaloni, 2014).

“In tema di giochi, l'Italia ha storicamente adottato tre grandi sistemi di regolazione, relativi a tre periodi. Il primo dal 1889 al 1992. Il secondo tra il 1992 e il 2003. Il terzo, dal 2003 a oggi. In ognuno di questi tre periodi, governo, parlamento e isti-

tuzioni tutte hanno seguito tre diverse modalità di intervento in rapporto al gioco d'azzardo legalizzato” (Dotti, 2013, p. 30). Ci concentreremo sull'andamento dell'Italia anche se nel eterogeneo sviluppo del gioco d'azzardo è inevitabile ed esplicativo il confronto con altre realtà.

2.2. Il gioco d'azzardo oggi: una cronologia recente

“Dal 2003 fino ad oggi soprattutto in Italia si può dire di essere entrati in una quarta fase che ancora stentiamo a comprendere: quella della privatizzazione delle rendite e della statalizzazione delle perdite (...). Oggi il gioco entra in un quadro più complessivo del capitalismo post-industriale, quasi rappresentandone la quintessenza. Non si tratta più di produrre valore (una casa, un oggetto, un artefatto), ma di estrarre valore dal potenziale stesso delle vite umane, prosciugandone l'ecosistema complessivo (...). Questo capitalismo gioca d'azzardo, letteralmente, con la vita stessa” (Dotti, 2013, pp. 31-32),

Il 2003: È un anno epocale in Italia, infatti la Finanziaria dà il via libera alle slot machine che prendono il posto dei videopoker (Toffa, 2014). Si tratta di apparecchi che consentono vincite in denaro. Il Testo unico delle leggi di pubblica sicurezza (Tulps) insieme a un decreto del 4 dicembre di questo

anno, impone ai gestori di esporre in originale tre documenti rilasciati dall'A.a.m.s quali: il nulla osta di distribuzione su cui deve essere indicato il costruttore della slot, il nulla osta di messa in esercizio che riporti in chiaro il nome del gestore della macchina e l'attestato di conformità del software installato (Liuzzi, Beccaria, 2012).

Nel 2004: L'Italia si colloca al terzo posto tra i paesi che giocano di più al mondo, preceduta solo da Giappone e Regno Unito e addirittura al secondo posto (dopo l'Australia) per spesa rispetto al PIL (Cefaloni, 2014).

Nel 2005: In Italia si aggiunge la terza giocata del lotto e le scommesse on line (Cattarinussi, 2013).

Nel 2006: Il decreto Bersani convertito nella legge 248 del 2006, prevede la legalizzazione degli skill games cioè i giochi di abilità descritti come quelli che “a distanza (prevedevano vincite) in denaro (e) nei quali il risultato dipende, in misura prevalente rispetto all'elemento aleatorio, dall'abilità dei giocatori”. Il 17 settembre 2007 giunge il regolamento attuativo. Scontato il collegamento informatico all'A.a.m.s

(Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato) che in Italia gestisce il gioco pubblico, responsabile di tutti gli apparecchi distribuiti sul territorio nazionale (Liuzzi, Beccaria, 2012).

Nel 2007: Vincenzo Visco parla chiaramente di “sviluppare e consolidare l'industria del gioco” (Cefaloni, 2014).

Nel 2008: Compaiono il poker online e altri giochi di carte in Italia (Cattarinussi, 2013). Una volta c'erano solo i quattro casinò. Oggi gli incassi in queste località sono diminuiti, basta infatti entrare in una delle 61 mila tabaccherie dislocate in tutta Italia per una partita d'azzardo. (Liuzzi, Beccaria, 2012) In più lo stesso Gianni Alemanno, durante la sua campagna elettorale per le elezioni comunali di Roma, sostenne l'apertura di un casinò: “perché Roma non dovrebbe averne uno?” (Cefaloni, 2014).

Nel 2009: Sono state eliminate le lotterie rimaste: Sanremo, Carnevale, Assago e Monza (Cattarinussi, 2013).

Dal 2010: Una simulazione di roulette russa è disponibile per tablet e smartphone (Dotti, 2013) e in Italia si

introduce il 10 e lotto. Secondo l'Anit (Associazione italiana per l'incremento del turismo), gli italiani che giocano alla fine del 2010 sono pari all'80% della popolazione adulta. In più, a sostegno delle popolazioni colpite dal terremoto dell'Abruzzo, viene inventato il win for life (Cattarinussi, 2013).

Nel 2011: “All the world's a game”, così titola l’“Economist” dedicando uno speciale a “the biggest market in America”, l'industria dei casual games ovvero un gioco su schermo mobile o telefonino destinato a chi generalmente non gioca” (Dotti, 2013). La spesa per gioco d'azzardo in Italia è stata molto vicina a quella che lo Stato italiano investe per l'Università e la ricerca scientifica. In questo periodo Silvio Berlusconi, a Lampedusa, condivide l'idea che tale isola possa essere anche sede di un casinò (Cefaloni, 2014). Nello stesso periodo in Europa nasce l'euro jackpot, una specie di superenalotto europeo con giocata settimanale (Cattarinussi, 2013) e uno studio condotto da Matteo Iori del Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo sostiene che il mercato mondiale del gioco d'azzardo ha raccolto, al netto dei premi erogati, 417 miliardi di euro, di cui il 28% proprio in

Europa. Anche se il vecchio continente è destinato a scendere nella graduatoria degli incassi perché il mercato asiatico ha raggiunto la crescita media annuale più elevata del ventisette per cento, un forte incremento è stato previsto fino almeno all'anno corrente, 2015. Tale crescita è dovuta anche alla costante evoluzione tecnologica che ha contribuito a dar vita alla ludopatia, come per esempio le scommesse virtuali su internet. Secondo la società di servizi KPMG il 45% delle sale da gioco è concentrata negli Usa, il 35% in Asia e il 12% circa in Europa. Negli Stati Uniti al primo posto troviamo Las Vegas, la “città del peccato” per la sua legislazione flessibile in materia di gioco, prostituzione e divorzio, anche se si trova alle prese con la peggiore crisi degli ultimi 60 anni. Che cosa è successo? Forse il minor incasso è dovuto al fatto che oggi i casinò si trovano un po' ovunque. Collegandoci al discorso poc'anzi accennato, per esempio Macao, in Cina, ha già superato Las Vegas e possiede il più grande casinò del mondo, il The Venetian. Nella top ten dei più grandi casinò del pianeta, anche il secondo si trova a Macao, ed è il City of Dreams. Il terzo invece è il Foxwoods, nel Connecticut. In Giappone,

invece, il gioco d'azzardo è stato vietato negli ultimi 150 anni e questo avvenimento si collega ad un fatto storico. Durante il periodo Edo (1603-1868) (R. Caroli, F. Gatti, Storia del Giappone, Laterza, 2008), molti giocatori finirono per vendere addirittura le figlie per pagare i propri debiti. Fino ad oggi, le uniche forme di gioco autorizzate dallo Stato giapponese sono le scommesse ippiche, ciclistiche e le lotterie anche se dal 2013 sembra che un gruppo di parlamentari, appartenenti alla maggioranza del premier Shinzo Abe, abbia iniziato a pensare ad una legge favorevole all'introduzione di veri casinò controllati dall'Impero. “Veri” in contrapposizione a quelli gestiti perlopiù dalla potente criminalità organizzata, la famigerata Yakuza. In Australia la rovina dei cittadini è dovuta dalle poker machines, chiamate pokies. Queste macchinette si trovano in ogni angolo del Paese non soltanto nei bar e nei casinò e sono tantissime. In Spagna invece in questo anno, per uniformare le diverse leggi, entra in vigore per tutta la nazione la Ley del Juego. Infatti anche nel Paese iberico si parla sempre più della febbre del gioco, nel 2013 il progetto Eurovegas avrebbe dovuto dar vita

ad un enorme complesso immobiliare vicino a Madrid, diventando la cittadella dell'azzardo europea, ma il progetto è andato in fumo alla fine dell'anno perché il gruppo statunitense che fa capo al milionario Sheldon Adelson (lo stesso del The Venetian), non condivideva il fatto che il governo di re Juan Carlos potesse respingere la richiesta di abbassare le tasse sul gioco e di sospendere il divieto di fumare nei casinò. Infine anche in Spagna stanno iniziando a calcolare l'entità economica del danno sociale, che evidentemente non è un problema solo italiano (Toffa, 2014).

Nel 2012: In cui lo Stato italiano incassa 4 miliardi e 300 milioni di euro con giocate per 8,8 miliardi. Liuzzi e Beccaria (2012) ripropongono il tema trattato nel premio Nobel Dario Fo che sottolinea come la legge che doveva limitare il gioco d'azzardo, invece, lo favorisce. Esisteva una legge molto civile che imponeva a coloro che vanno a giocare di presentarsi con un tesserino “di riconoscimento” per permettere loro di giocare. Per evitarlo sono intervenuti i politici. Questo modo attuale di giocare è incivile e brutale. Molti dei partiti non hanno fatto una piega e siamo giunti

in una situazione disastrosa, ci giocano infatti sia bambini sia coloro che sperano col colpo gobbo di farcela, di trovare l'equilibrio (Liuzzi, Beccaria, 2012). Anche se non possiamo nascondere il fatto che in questi anni molti politici hanno denunciato eventuali tentativi della lobby del gioco, nel tentativo di depotenziare specifiche leggi o di proporre altre ad hoc e si sono battuti per promuovere la costruzione di un pensiero critico verso il gioco d'azzardo (Cefaloni, 2014).

Nel 2013: La Lombardia ha il primato del gioco legale al cui vertice della classifica c'è la provincia di Pavia in cui si spendono oltre 2000 euro all'anno, ma anche Roma non perde tempo in quanto a disponibilità offerte al cittadino per il gioco d'azzardo. In piazza Re di Roma c'è la sala più grande d'Europa con 900 postazioni di gioco (Folena, 2014). La bella cittadina lombarda, Pavia, è finita in prima pagina nell'edizione internazionale del "New York Times". Anche in America si sono accorti che il governo italiano sta puntando sul gioco per fare cassa: "many feel gambling deals Italy losing hand". Nell'articolo si spiega come la città sia l'esempio estremo della diffusione del gioco d'azzardo in Italia da

quando, dieci anni fa, è stata allentata la sua regolamentazione. Non a caso proprio a Pavia nasce una forte opposizione al sorgere di nuove slot machine, portata avanti dall'associazione NO SLOT (Toffa, 2014).

Nel 2014: Il nostro Paese è diventato il primo consumatore del gioco d'azzardo in Europa e il terzo nel mondo intero. Il settore del gioco d'azzardo è la terza industria in Italia per fatturato dopo ENI e Enel (Cefaloni, 2014).

2.3. *Approccio sociale al gioco d'azzardo*

Al tavolo da gioco il tempo rompe gli indugi, si ferma o accelera, ma non rispecchia mai quello delle lancette che procedono da sinistra a destra. In un qualsiasi casinò non si troveranno orologi, ma su una banale scrivania se ne troveranno in eccesso. Eppure, saturato o svuotato di sé, il tempo scorre. Verso dove? Ma scorre davvero o, come i dadi su un tavoliere, anche il tempo “cade”? Il Tempo, scriveva Baudelaire, è un “giocatore avido” che nasconde i propri dadi.
Dotti, *Il calcolo dei dadi*, 2013.

“Si sta perdendo il logos o forse sarebbe meglio dire che il logos va assumendo la forma che è più appropriata per un cittadino a cui la capacità di scelta è sottratta dalla macchina; la forma adatta all'umanità contemporanea, che sta correndo il rischio di far tacere molti, per dar voce a pochi” (Scafoglio, p. 51).

Chi non ha mai avuto la tentazione di acquistare un biglietto della lotteria o un gratta e vinci? Oppure di scommettere sulla

squadra che giocherà la sera stessa o di provare le tanto affollate macchinette elettroniche? Il gioco d'azzardo per molti è un comportamento di cui sostengono di avere padronanza e consapevolezza della possibilità e non la certezza di vincita, quindi privo di rischi.

“Se si buttasse anche una rapidissima occhiata ai dati quantitativi dall'Unità d'Italia a oggi, si scoprirebbe con facilità che nei periodi di crisi, quanto meno nel nostro Paese, il “consumo” di gioco cresce, alimentato da una serie di fattori tra i quali un posto chiave spetta alla cosiddetta funzione compensativa inerente al gioco stesso. In altri termini: quanta più crisi c'è, tanto più si gioca, più si continua a giocare, contribuendo all'impresa-Stato e a tutto ciò che le gravita attorno” (Dotti, 2013, p. 29).

Quindi il gioco d'azzardo non solo può creare dipendenza e perdita dell'autocontrollo, ma è subdolo nell'impossessarsi della mente fragile del cittadino già stanco per i mille pensieri economici e sociali che lo affliggono ogni giorno a causa anche delle scarse possibilità lavorative nel nostro Paese ad oggi. Il fatto che cui l'essere umano diventa dipendente dal gioco d'azzardo accade soprattutto in condizioni di necessità, portando necessariamente alla nascita di problemi ulteriori per la persona stessa ma anche per tutti coloro che gli stanno accanto, è stato il motivo fondamentale di interesse. Infatti il gioco d'azzardo si può considerare una trappola che ha delle ricadute in termini economici, sul lavoro, sulle relazioni in famiglia, come analizzeremo nel prossimo capitolo.

Il gioco d'azzardo è dentro il mercato dei beni di prima necessità, è nelle pubblicità, nella musica, nei film, ma soprattutto non è più un bene di lusso, quanto piuttosto alla portata di tutti. Così diventa ancora più facile provare il brivido della scommessa come la sola sensazione forte nella vita e credere di poter diventare “bravi” a predire l'esito di giochi, in realtà determinati dal caso, per crearci un mondo illusorio in cui possiamo ritenerci vincenti quando in realtà ci si sente persi e pieni di debiti.

Il consumismo attuale nella nostra società ha portato all'individualismo infatti le modalità di gioco più in voga sono quelle che si consumano nella solitudine dove l'avversario è principalmente lo schermo di un pc; alla fragilità delle relazioni per la velocità con la quale si consuma ogni partita aspetto che implica l'immediato ricorso a una nuova partita, a un'altra, e un'altra ancora, spesso senza concedersi neppure il tempo di una pausa; alla precarietà delle esperienze e persino all'incapacità di pensare al futuro per le motivazioni descritte sopra. In passato, come ci illustra la seguente tabella, il gioco d'azzardo poteva rispondere invece alla necessaria lentezza e ritualità dei giochi, come il lotto e il totocalcio, che rappresentavano la volontà di socializzazione.

Tab.5 – Evoluzione del gioco d'azzardo

<i>Passato</i>	<i>Presente</i>
Sociali: si gioca con altri e offre occasioni di socializzazione.	Solitari: si gioca contro un'organizzazione o una macchina, senza interazioni tra i giocatori.
Alta soglia d'accesso: si gioca in luoghi delimitati, con esclusione di gruppi specifici.	Bassa soglia d'accesso: si può giocare ovunque e le forme di controllo sono blande o inesistenti.
Rituali: il gioco fa parte di un rito collettivo limitato e circoscritto a determinate occasioni.	Consumo: il gioco viene consumato in occasioni scelte dal soggetto o proposte dal mercato.
Lentezza: i giochi sono lenti e la lentezza favorisce il senso del gioco.	Velocità: quasi tutti i nuovi giochi sono molto veloci e non permettono momenti di pausa.
Sospensione: il gioco è disciplinato da orari precisi e limitati.	Continuatività: con determinati giochi è possibile giocare senza sosta.
Complessità: molti giochi presentano elementi di complessità e richiedono competenza.	Semplicità: i giochi sono sempre più semplici e basati sul rischio.
Contestualizzazione: molti giochi sono legati a tradizioni del territorio.	Globalizzazione: è possibile trovare giochi simili in contesti sociali diversi.
Riscossione lenta: la riscossione è rinviata con interruzione dell'attività.	Riscossione rapida: la riscossione è immediata e talvolta virtuale.
Manualità: il contatto con gli elementi del gioco è centrale (smazzare le carte, lanciare i dadi).	Tecnologia: si gioca contro una macchina, un sito. L'attività fisica si limita al "cliccare".

Fonte: Lucchini, Cicerone 2011

Cattarinussi, 2013, p.185

Questo riassunto è esplicativo del cambiamento che l'introduzione dei diversi giochi d'azzardo ha portato nei comportamenti sociali.

Capitolo terzo

IL GIOCATORE D'AZZARDO

3.1. *L'economista e il consumatore: i capisaldi della società*

Nell'azzardo, anche ridotto al suo nervo essenziale, il pulviscolo del caso non manca di condensarsi sempre attorno ai suoi due fuochi: l'interrogazione del destino; la ricognizione della capacità/abilità di fronteggiare la sorte amica o avversa, la chance e la malchance, l'heur e le malheur. Dietro l'apparente neutralità, il caso articola le sue insidie. La fortuna si espone. Si annulla, esponendosi. Il gioco si riapre proprio quando lo ritenevamo chiuso.
Dotti, Slot city, 2013.

Scitovsky si distacca dal pensiero degli economisti che di solito descrivono il consumatore come una persona che soppesa razionalmente le opportunità delle alternative disponibili prima di fare una scelta, mettendo in evidenza come il comportamento che quest'ultimo assume sul mercato, diviene il riflesso tangibile dei suoi gusti in relazione alle proprie disponibilità finanziarie. Infatti, l'economista ungherese ritiene che se anche questo aspetto a volte accade, il comportamento di consumo delle persone è prevalentemente influenzato dall'abitudine e non da una preferenza ragionata su cosa sia più giusto acquistare. Le cose piacciono ad una persona se sperimentate ripetutamente, anche se raramente l'individuo si rende conto di trarre piacere nello spendere i propri

soldi per uno stesso fine, a causa di questo andamento ciclico e di routine che induce persino la persona a rimandare ad un secondo momento altre attività. Nonostante, con il passare del tempo, tale atteggiamento ripetuto in maniera costante rischi di divenire meno divertente, spesso si continua a cercare le stesse cose proprio perché il loro più volte ripetuto godimento le ha trasformate in necessità delle quali uno non può fare a meno. Così, finché un'abitudine o un vizio vengono soddisfatti, difficilmente il cittadino diventa consapevole di esserne dipendente. Il piacere che il consumatore prova nel compiere tali azioni meccaniche è scaturito dalla volontà di soddisfare un'eccitazione elevata che si crea nell'individuo stesso nel momento che precede l'acquisto. Si tratta di un'agitazione che rende i sensi più suscettibili agli stimoli, aumenta la capacità cerebrale di elaborare l'informazione, prepara i muscoli all'azione e così facendo contrae il tempo complessivo di reazione che passa dall'avvertimento della sensazione alla risposta attraverso l'azione. Ciò porta inevitabilmente l'individuo a sentirsi eccitato, nervoso, ansioso e teso finché non soddisfa le proprie esigenze, il problema nella nostra situazione attuale risiede nel fatto che è sempre più difficile per l'essere umano porre un limite entro il quale ritenersi appagato. Il livello ottimale di stimolazione complessiva si pone ad un livello intermedio tra il troppo e il troppo poco. È importante quindi elencate quali sono i possibili motivi per cui il consumatore si trova in difficoltà in queste situazioni: una totale eliminazione degli stimoli o un'imposizione mentale su come sia più produttivo comportarsi, può

essere molto dolorosa e può divenire noiosa e fastidiosa a tal punto che necessariamente a questo stadio l'organismo ricerca attivamente la stimolazione. Inoltre, se investiamo soldi per azioni elementari (ad esempio azioni fisiche) avremo un grado di eccitazione e soddisfazione molto elevato, quindi l'individuo avrà una evidente difficoltà nel distaccarsi da questo determinato tipo di consumismo, rispetto invece agli obiettivi più impegnativi come le attività mentali che necessariamente richiedono una costante attenzione della persona (Scitovsky, 2007).

In questa tesi il vizio del consumatore cui prestare particolare attenzione, quindi l'attività elementare che rapisce le volontà dell'individuo fino a dominarle, è soddisfatto dal gioco d'azzardo, di facile ed immediato accesso in tutte le sue tipologie innovative. Possono essere molto diversi i motivi per cui una persona sceglie di iniziare a giocare: lo status socio-economico, l'età, le aspettative che le persone ripongono nelle scommesse e innumerevoli altri fattori, l'importante è saper mantenere il giusto distacco e controllo.

In questo capitolo si discute il passaggio dalla ingenua curiosità della persona di provare a giocare d'azzardo, ai casi in cui il controllo sfugge di mano conducendo l'individuo sulla strada della malattia per il gioco e sulla necessità di chiedere aiuto per cercare di guarire. La situazione è peggiorata negli anni, l'uomo è diventato schiavo di tale intrattenimento, Caillois dà una definizione di gioco che oggi si è completamente capovolta. Infatti si dovrebbe definire il gioco “come un'attività libera e volontaria,

fonte di gioia e divertimento. Un gioco cui si fosse costretti a partecipare cesserebbe subito d'essere un gioco: diventerebbe una costrizione, una corvée di cui non si vedrebbe l'ora di liberarsi. Obbligatorio o semplicemente consigliato, perderebbe una delle sue caratteristiche fondamentali: il fatto che il giocatore vi si dedichi spontaneamente e unicamente per il proprio piacere, avendo ogni volta la piena libertà di preferirgli il riposo, il silenzio, il raccoglimento, la solitudine oziosa o un'attività produttiva” (Caillois, 2013, p. 22). Il gioco, continua Caillois, è considerato un'attività:

Libera: il giocatore non può essere obbligato a giocare;

Separata: si definiscono prima di iniziare precisi limiti di tempo e di spazio;

Incerta: non è dato sapere preliminarmente lo svolgimento nel gioco né tanto meno il risultato;

Improduttiva: non determina né beni, né ricchezza;

Regolata: tramite convenzioni si sospendono le leggi ordinarie e si instaura una legislazione nuova;

Fittizia: necessaria consapevolezza di una totale irrealtà nei confronti della vita normale.

3.2. Tipologie di giocatori

Caillois ha postulato quattro categorie che racchiudono giochi della stessa specie; all'interno di ogni categoria, i giochi vengono ordinati secondo una progressione comparabile. L'auto-

re ha chiamato questi quattro gruppi Agon, Alea, Mimicry e Ilinx. Così, per fare degli esempi, si gioca al calcio, a biglie o a scacchi (agon), si gioca alla roulette o alla lotteria (alea), si recita una parte (mimicry), ci si diverte a provocarci, con un movimento accelerato di rotazione del corpo, uno stato di smarrimento (ilinx). Queste quattro tipologie si possono ordinare fra due poli antagonisti. Da una parte si nota un evidente principio comune di divertimento e spensierata pienezza vitale, denominato “paidia”. All'estremità opposta si manifesta invece la necessità di stabilire delle convenzioni arbitrarie, con il preciso scopo di rendere più arduo il risultato ambito, a cui viene dato il nome di “ludus”. Scendendo in maggior dettaglio:

Agon. Si riferisce a giochi che presentano le caratteristiche della competizione dove gli antagonisti si affrontano per attribuire un valore incontestabile al trionfo del vincitore. Si tratta dunque di agilità, disciplina, resistenza, volontà di vincere, memoria e si esercita entro limiti ben definiti, senza alcun intervento esterno. La ricerca dell'uguaglianza delle possibilità di vittoria all'inizio del gioco è il principio essenziale della rivalità, anche se quasi mai è realizzabile.

Alea. Al contrario della prima categoria, questa designa tutti i giochi che si fondano su una decisione che non dipende dal giocatore, ma dal destino. Per il giocatore quindi è avver-

sità totale o fortuna assoluta. Questa categoria si pone, in contrapposizione all'Agon, come una derisione del merito ed è a questa categoria che facciamo riferimento parlando del gioco d'azzardo (Caillois, 2013). Il sociologo Cattarinussi, in riferimento all'Alea, propone tre funzioni essenziali del gioco: una funzione è di tipo ludico e avverrebbe solo nei momenti di diffuso benessere economico; una seconda, di tipo esistenziale, intesa come elemento in grado di compensare il malessere della vita; una terza funzione, infine, chiamata regressiva, è identificata da una morale permissiva in cui la dimensione grup-pale contribuisce ad eliminare il senso di colpa associato al gioco (Cattarinussi, 2013).

Mimicry. Si presuppone l'accettazione temporanea di un'illusione, diventiamo noi stessi un personaggio immaginario e quindi ci comportiamo di conseguenza giocando a credere o a far credere agli altri di essere un altro, abbandonando temporaneamente la propria personalità. Infatti il termine mimicry si riferisce in inglese al mimetismo degli insetti ed a questo si associano le parole mimica e travestimento, elementi della rappresentazione teatrale, che sono le molle complementari di questa categoria di giochi. La maschera che il soggetto indossa, gli permette di approfittare dell'atmosfera di libertà che nasce dalla possibilità di mettere in ombra il

personaggio sociale e di liberare la vera personalità. La mimicry non può avere alcun rapporto con l'alea, che impone al giocatore l'immobilità e il brivido dell'attesa, ma non è escluso che coincida per alcuni aspetti con l'agon, un esempio sono le vicende che si alternano in una rappresentazione e che tengono il pubblico con il fiato sospeso fino alla conclusione dello spettacolo, dove si esaltano gli uni e si deludono gli altri. Questa categoria è un'invenzione continua, ma la regola del gioco è unica: da una parte l'attore deve saper affascinare lo spettatore, dall'altra quest'ultimo si deve prestare all'illusione senza rifiutare lo scenario proposto.

Ilinx. Quest'ultima specie di giochi comprende quelli che si basano sulla ricerca dello smarrimento che annulla la realtà con una vertiginosa precipitazione. Le pratiche fisiche che provocano queste sensazioni sono molte: l'acrobazia, la caduta o il lancio nello spazio, la rotazione vertiginosa, gli scivoli, la velocità, l'accelerazione di un movimento rettilineo o la sua combinazione con un movimento rotatorio. Questa vertigine si accompagna spesso con il gusto normalmente represso del disordine e della distruzione ed il fatto che la prova sia occasione di spettacolo non diminuisce, ma rafforza la sua natura di gioco. Vi sono quindi delle caratteristiche di gioco, che corrispondono alla libertà di accettare o rifiutare la prova, limiti rigidi e fissi, separazione

dal resto della realtà (Caillois, 2013).

Concentrando l'attenzione quindi sulla seconda categoria appena descritta entriamo nel dettaglio del gioco d'azzardo, definito da Fioroni come “un'attività che dovrebbe essere divertente, con tre caratteristiche fondamentali: rischiare una somma di denaro; giocare con mezzi più dovuti al caso che all'abilità del giocatore; avere la possibilità di vincere un premio” (Fioroni, 2013, p. 3). Un'attività, però, che a causa della moderna tecnologia delle slot machine e degli altri apparecchi (quindi la rapidità di ogni singola giocata, i meccanismi delle vincite e la tendenza ad isolare il giocatore sempre di più), può trasformarsi in un vizio pericoloso che crea dipendenza trasformando il soggetto in un giocatore patologico. In Italia nel 2013, continua Fioroni, sono circa 15 milioni i giocatori abituali; di cui circa 800.000 sono patologici e 2 milioni rischiano di diventarlo. Per sottolineare l'importanza che viene attribuita alle slot machine, “i concessionari sarebbero disposti a diminuire il numero delle slot più antiche a patto di non toccare quelle Vlt (Video Lottery Terminal), che sono l'autentica ricchezza dell'azzardo, vista la possibilità di fioccare ingenti cifre” (Cefaloni, 2014, p. 100).

Per fortuna, sottolinea Toffa, il passaggio dal giocatore “sociale” al giocatore “patologico” non è immediato, dipende dalla persona stessa (soprattutto dal senso profondo di vergogna che porta chi ne soffre a nascondersi e a sdoppiarsi il più a lungo possibile, fino a chiedere aiuto troppo tardi, quando si trova in

una situazione economica e mentale disastrosa), dalle situazioni e dagli eventi e dal modo di reagire dell'individuo anche se dal momento che si tramuta in dipendenza diventa profondamente invalidante, investendo la sfera psicologica (depressione, sbalzi d'umore, ansia, bugie, tentativi di suicidio), sociale (finanziaria, penale, lavorativa, perdita della puntualità) e sanitaria dell'individuo e della sua famiglia (rottura delle relazioni coniugali, incuria nei confronti dei figli). Lo psichiatra americano Robert Custer negli anni Ottanta fu il primo a parlare del passaggio da giocatore sociale a patologico nell'articolo Profile of the Pathological Gambler (Journal of Clinical Psychiatry, Volume 45 (12, Sez 2), dicembre 1984, 35-38), individuando sei diverse tipologie di giocatore:

- 1) Professionista: accentuata componente agonistica del soggetto che si mantiene giocando, sapendo gestire tutto ciò che vince.
- 2) Antisociale: colui che bara manipolando le regole a suo favore perché vuole vincere a tutti i costi.
- 3) Sociale casuale: gioca solamente per svagarsi senza che questo incida negativamente sulla sua vita lavorativa/amorosa.
- 4) Sociale severo: il gioco diventa la sua principale forma di intrattenimento.
- 5) Nevrotico: vede nell'azzardo l'unica distrazione dallo stress.
- 6) Compulsivo: il gioco diventa l'attività più importante della sua vita, non riesce a smettere, ha perso l'autocontrollo completamente.

Custer procede, individuando le fasi che distinguono la progressione della malattia del gioco d'azzardo patologico. La prima fase, definita “vincente”, è quella contraddistinta dal gioco occasionale e da vincite iniziali che spingono a tentare ancora la sorte. In questa condizione, il giocatore prova sensazioni di piacere. Dopo un periodo che va dai tre ai cinque anni si passa alla fase “perdente”, che può durare invece molti anni: è caratterizzata dal gioco solitario e dall'incremento continuo di tempo e denaro investito nell'azzardo per recuperare le perdite ed eventuali debiti. In questo ultimo caso si avvia necessariamente la fase della “disperazione” nella quale si cerca di sanare i danni, ma più è grande la somma da recuperare, maggiore diventa il capitale da scommettere. Qui s'insinua la dipendenza da gioco, dove una sconfitta non potrà mai ripagare la sensazione dell'ultima vincita (o quasi vincita), potendo indurre ad una più immediata perdita di speranza, che può degenerare anche in gesti estremi come il suicidio. Nel momento in cui il ludopatico gioca, registra nel cervello una disfunzione da parte di alcuni neurotrasmettitori quali la serotonina, dopamina e adrenalina. Questi danno una sensazione di benessere e assenza di stress, ma questa illusione scompare non appena smette di giocare. “Non solo: proprio come accade nelle dipendenze più note, il piacere si affievolisce con il passare degli anni, richiedendo una quantità sempre maggiore di “sostanza” per provare lo stesso livello di appagamento, che piano piano si trasforma in malinconia, poi in tristezza fino alla depressione, come avviene con l'acol. Si chiama “tolleranza” il meccanismo

per cui l'uso ripetuto della sostanza, che in questo caso è l'azzardo, porta a una diminuzione della sensibilità agli stimoli gratificanti” (Toffa, 2014, p. 55).

“Il gioco d'azzardo patologico è compreso nel DSM IV TR fra i Disturbi del Controllo degli Impulsi non altrove classificati (insieme a piromania, cleptomania, disturbo esplosivo intermittente, tricotillomania e disturbo del controllo degli impulsi non altrimenti specificato), caratterizzati da un'incapacità nel resistere ad una spinta verso un atto, potenzialmente auto-distruttivo, un'impennata dell'ansia prima di commettere il gesto ed un allentamento della tensione dopo aver ceduto all'impulso. Tali disturbi possono essere considerati unitariamente all'interno dello spettro compulsivo-impulsivo, seguendo la teoria proposta da Hollander e coll., secondo cui compulsività e impulsività rappresentano gli estremi di un continuum che va da una tendenza alla sovrastima del pericolo ed all'evitamento del rischio da un lato, ad una ridotta percezione della pericolosità di determinati comportamenti e ad una elevata ricerca del pericolo al lato opposto. Il gioco d'azzardo patologico rientra in quelle situazioni intermedie fra i due poli del continuum: elemento comune ad entrambe le modalità è la difficoltà, o incapacità, a rimandare comportamenti impulsivi e ripetitivi da cui deriva una riduzione dell'ansia o comunque di uno stato di tensione, con la compresenza di elementi egosintonici ed egodistonici” (Dipartimento Politiche Antidroga, 2012, p.7).

La distinzione meticolosa fatta da Custer viene ripresa da alcuni studiosi, come proposto da Folena, che riassumono la pos-

sibile evoluzione del giocatore in tre categorie. Esistono infatti i giocatori sociali che non destano preoccupazione, giocano solo per svago e spesso scelgono i giochi lenti da affrontare preferibilmente in compagnia. Ci sono poi i giocatori problematici che sono tutti coloro che non possiedono un pieno controllo del gioco perché l'impulso ad azzardare compromette il loro equilibrio personale oltre alle relazioni familiari e sociali. Questi soggetti rischiano di rientrare nella terza categoria di giocatori, i veri e propri giocatori patologici. Quest'ultimi infatti considerano come centro di interesse esclusivo della loro esistenza il fatto che possono rischiare denaro, sono considerati i soggetti più succubi dell'industria dell'azzardo la quale infonde l'idea malsana che sia migliore una ricompensa minore ma immediata, inducendo il giocatore a scommettere in maniera continua. Perché un giocatore diventi patologico occorre però anche la complicità del contesto socio-ambientale, che può esercitare un fondamentale condizionamento sul soggetto sia attraverso la scarsità di regole, sia attraverso un'alta pressione pubblicitaria nei confronti del gioco d'azzardo che influenza pesantemente le persone vulnerabili. Si giunge infatti ad elevare l'azzardo a comportamento virtuoso, mostrando persone famose e felici che giocano, in questo modo l'azzardo fa tendenza (Folena, 2014).

Secondo Cattarinussi, tre sono le principali teorie psicologiche utilizzate per interpretare il modo di agire del giocatore e sono rispettivamente il modello comportamentista, il modello cognitivo e il modello psicodinamico. Il primo modello corrisponde

al comportamento del giocatore che, rinforzato da vincite “casuali”, è spinto a ritentare convinto che più tentativi corrispondono a più possibilità di vincere. Il secondo modello, invece, prende spunto dalle credenze che il giocatore ha circa il gioco d'azzardo. Il forte coinvolgimento di alcuni individui è stato individuato in un ritardo dello sviluppo cognitivo dall'adolescenza all'età adulta. I giocatori si credono imbattibili, esperti. Le loro strategie di ragionamento appaiono caratterizzate da tre processi psicologici identificabili nell'illusione del controllo, dove i giocatori sono influenzati soprattutto dal mancare di poco una vincita che gli permette di credere di star utilizzando il metodo più corretto e che si debba insistere perché la vittoria è sicuramente vicina. Un secondo processo si collega alla distorta valutazione dei risultati, dove le vincite sono riconosciute come evidenza della propria capacità, le perdite invece sono ricondotte a fattori esterni e di scarsa importanza. L'ultimo criterio infine è denominato l'intrappolamento secondo il quale, i soggetti che seguono una strategia che si rivela perdente, non fanno altro che rincorrere le azioni adatte a giustificare i precedenti investimenti.

Il terzo modello, in conclusione, si rifà a Freud, che fu il primo ad occuparsene. Lo psicoanalista interpretò la coazione al gioco d'azzardo come una forma di autopunizione, dove perdere servirebbe per espiare i sensi di colpa per un costante amore-odio nei confronti del padre, innescati dal complesso edipico. Per altri psicoanalisti il gioco esprimerebbe un'aggressività inconscia verso i genitori. Anche in questo caso la perdita corrisponde alla giu-

sta punizione per l'aggressività manifestata (Cattarinussi, 2013).

Come riconoscere un giocatore patologico? Folena ci aiuta individuando alcune caratteristiche fondamentali. In un individuo, per essere definito malato d'azzardo, è necessario che ricorrano almeno cinque di questi aspetti: il soggetto deve trascorre troppo tempo giocando d'azzardo ed investire sempre più denaro per sentirsi soddisfatto. Dato che nella maggior parte dei casi sono più le perdite che le vincite, se l'individuo non trae risultati soddisfacenti dalle sue giocate cercherà di controllarsi nel giocare d'azzardo, ottenendo un esito negativo e maturando un maggior senso di irrequietezza. Anche questo aspetto porterà il giocatore patologico a continuare a scommettere per sfuggire alle preoccupazioni cercando di recuperare le proprie perdite giocando continuamente. Quando poi la situazione gli sfugge di mano, l'individuo mente per nascondere il completo e problematico coinvolgimento nel gioco, giungendo persino a commettere azioni illegali per finanziare il gioco d'azzardo, perdendo il controllo sulla propria carriera e su ogni tipo di relazione, indotto a far affidamento sugli altri per reperire denaro.

Per evitare questi tipi di stimoli Giovanni Serpelloni e Claudia Rimondo, del Dpa, suggeriscono l'adozione alcune misure: è importante infatti ridurre fortemente l'impatto pubblicitario mediatico incontrollato, regolamentando la pubblicità dei giochi d'azzardo anche in ambiente esterno (strade, piazze, locali, ecc) e pubblicizzando in maniera esplicita le reali possibilità di vincita, sanzionando invece la propaganda ingannevole sulle probabilità

di incasso. Inoltre non si deve permettere l'accesso ai minorenni alle lotterie rendendo consapevoli tutti, sempre, che il gioco d'azzardo può creare dipendenza e aumentando se necessario i prezzi per la partecipazione al gioco nella speranza di ridurre il numero di partecipanti. Infine, oggi l'attenzione si ferma maggiormente sulle slot machine e sul gioco on line, quindi è importante soffermarsi bene sulla regolamentazione di questo tipo di attività, cercando il più possibile di ridurre il numero di sedi sul territorio dove poter scommettere e di dislocare le suddette attività lontano da scuole o luoghi di raduno giovanile. Inoltre l'attivazione di campagne di prevenzione nelle scuole, utili per i bambini (l'inizio è previsto già a 6-8 anni) ma anche per i genitori e gli insegnanti, e nei luoghi di ritrovo degli anziani, permetterebbe di dare lo spunto per la realizzazione di campagne informative nazionali e periodiche sulle reti televisive e radiofoniche (Folena, 2014).

Anche l'Assistente Sociale se si trova nella condizione di esaminare il caso del giocatore d'azzardo dipendente, insieme ad altri colleghi di professioni differenti, per poter esporre il proprio giudizio e applicare dei metodi concreti di aiuto, nei confronti individuo in questione, deve aver ben presente le qualità esposte in questa prima parte del capitolo, avendo anche le capacità di formulare un'intervista, un questionario ma soprattutto di sostenere un colloquio conoscitivo. Per questo Pani e Biolcati completano l'impatto preliminare che il professionista deve avere nei confronti dell'utente sostenendo che i giocatori d'azzardo patologici mostrano delle caratteristiche peculiari che li distinguono da altri

pazienti in sede di colloquio diagnostico. Tali caratteristiche sono riconducibili al prevalente utilizzo del linguaggio non verbale dovuta anche ad una debolezza ed immaturità dell'io, derivante dalla perdita di capacità introspettiva. Il malato patologico non riesce a descrivere il proprio stato psicofisico, negando con facilità la necessità di essere aiutato per riuscire a guarire, non prendendo nemmeno in considerazione il fatto che possa avere un problema (Pani e Biolcati, 2006).

“Partendo dal presupposto che tutte le forme di dipendenza colpiscono più facilmente personalità vulnerabili, inadeguate e immature come quelle nevrotiche, borderline o psicotiche, ogni giocatore patologico è diverso dall'altro. In generale, il giocatore patologico non presenta caratteristiche somatiche, di età, di sesso o di classe sociale che lo rendano “riconoscibile”. Tuttavia, dal punto di vista psicologico, più frequentemente è un individuo con struttura della personalità narcisista, dipendente e impulsiva. Vi sono alcuni elementi che accomunano i giocatori. La maggior parte sono persone con scarsa autonomia, insicure, che tendono a giudicarsi in maniera negativa, nascondendo il più delle volte uno stato depressivo. Hanno difficoltà nel gestire i propri sentimenti ed esprimerli agli altri. Spesso pensano che la loro vita sia un fallimento, si sentono diversi dagli altri e si chiudono in loro stessi. Tendono a credere che il denaro sia la soluzione di tutti i loro problemi. Alcuni giocatori sono altamente competitivi, energici, irrequieti, facili ad annoiarsi. Indipendenti e aggressivi, ma in realtà nascondono una grande insicurezza e vulnerabilità pos-

sono essere eccessivamente preoccupati dell'approvazione altrui, e generosi fino alla stravaganza” (Guerreschi, 2012, p. 54). Queste stesse persone hanno serie difficoltà relative all'adesione alle terapie anche per l' insorgenza del craving (desiderio incoercibile di tornare a giocare) (Cefaloni, 2014).

3.3. *Chi sono i giocatori d'azzardo in Italia*

Ciò significa che ogni giorno gli italiani investono 1,8 euro per assicurarsi il futuro e ne giocano 3,5 per ingannare il presente, inseguendo il miraggio di vincite capaci di cambiare la vita
Folena, *L'illusione di vincere*, 2014.

In Italia, ci informa Fioroni, giocano uomini e donne di tutte le fasce di età: bambini, giovani e anziani. “Giocano il 47% degli indigenti; il 56% delle persone appartenenti al ceto medio-basso; l'80,2% dei lavoratori saltuari e l'86,7% dei cassintegrati (a fronte del 70,8% di chi ha un lavoro a tempo indeterminato). Chi frequenta le scuole professionali gioca di più e con più soldi; giocano il 61% dei laureati, il 70,4% di chi ha il diploma superiore e l'80,3% di chi ha la licenza media” (Fioroni, 2013, pp. 7-8). Fioroni continua sostenendo che il gioco d'azzardo è diventato un'emergenza sociale da affrontare con l'impegno di tutti e preoccupa soprattutto il fatto che, nonostante la legge imponga il divieto di gioco per i minorenni, molti bambini e adolescenti caschino in questa trappola. “Secondo gli studi di diversi istituti di ricerca si stima che giochi il 47,1% degli studenti tra 15 e 19 anni (il 58,1% dei ragazzi e il 36,8% delle ragazze); e giocano a soldi online l'8% dei bambini tra 7 e 11 anni, il 15,3 % di loro scommette soldi nei giochi offline. Giocano molti ragazzi tra 12 e 17 anni,

spendendo circa 30-50 euro al mese, eludendo quindi i divieti imposti ai minorenni. I posti preferiti per giocare sono i bar, tabaccherie (32%), case private (20%) e sale scommesse (12%). I ragazzi giocano al Gratta e vinci, alle lotterie, la bingo, ai videopoker, alle slot machine. Il 25,2% di loro sente spesso l'esigenza di giocare, il 16,4% tende a giocare tutti i soldi a disposizione, il 15,1% ha l'abitudine di sottrarre soldi in casa o dove capita, il 13,7% chiede denaro in prestito a parenti e amici.(...) Gli adolescenti sono molto più inclini degli adulti a sviluppare un rapporto problematico con il gioco” (Fioroni, 2013, pp. 8-9). A legare i ragazzi alle scommesse è soprattutto l'eccitazione del momento, la necessità di ricercare novità ed emozioni, ma anche il desiderio di mettere in atto un comportamento “da grandi” ed essere accettati nel gruppo (Fioroni, 2013). Tutto ciò ha conseguenze pesanti per questi giovani a causa di continue assenze a scuola e di comportamenti violenti quando mancano i soldi per giocare, soprattutto quando il gioco diventa per loro l'unico interesse (Guerreschi, 2012).

“Adottare un punto di vista “di genere” significa considerare tanto le differenze biologiche degli individui, quanto il vissuto, la situazione e i bisogni di uomini e donne affinché sia possibile elaborare strategie preventive e/o terapeutiche mirate” (Dipartimento Politiche Antidroga, 2013, p. 32).

“Principalmente parliamo di uomini, anche se le donne tengono testa (ma tendono a iniziare a giocare d'azzardo più tardi rispetto al genere maschile): 53% di maschi contro il 47% di

femmine, ma con le slot siamo praticamente alla pari. Vent'anni fa le donne che giocavano erano solo il 10%, un dato impressionante. Questo aumento è dovuto sicuramente a un fatto culturale, a una maggiore emancipazione: le donne escono di più e giustamente hanno una disponibilità e un'indipendenza economica che prima non avevano. Poi conta un bel po' anche la maggiore incentivazione al gioco che raggiunge tutti tramite la tv, le radio e la cartellonistica. Le donne, generalmente, preferiscono buttarsi nei cosiddetti giochi “di fuga”: slot machine, Lotto, Gratta e Vinci e Bingo, perché rappresentano una sorta di rifugio, un'evasione dalla monotonia quotidiana (...). Cercano uno spazio dove sentirsi padrone, dove essere a proprio agio, dove comandare” (Toffa, 2014, pp. 62-63). Nella donna però la malattia si sviluppa prima per la facilità con la quale spesso la giocatrice si ritrova sola davanti alla sua macchina preferita e per la rapidità di giocata. Per i maschi, invece, il gioco d'azzardo viene spesso usato per provare sensazioni ed emozioni forti, come sottolineato in precedenza. Inoltre per ricollegarci al discorso iniziato nel primo paragrafo e per poter continuare il confronto tra i due generi, le donne spesso non fanno l'esperienza della fase “vincente” della scala di Custer (Guerreschi, 2012).

Oltre a descrivere quali sono i cittadini maggiormente coinvolti, possiamo verificare i costi sociali della crescita del gioco su più versanti:

- 1) Il declino di altre tipologie di economia e servizi travolti dalla perdita dalla mancanza di risorse economiche che vanno tutte in

favore del gioco;

2) L'incentivo alla criminalità comune e organizzata con l'aumento della devianza giovanile;

3) La disperazione che si abbatte sulle persone e sulle famiglie quando si rendono conto che un familiare è diventato dipendente dal gioco (Fioroni, 2013). Il problema iniziale è la difficoltà ad accettare che una persona, che si pensa di conoscere bene, possa avere un comportamento così contraddittorio e confuso. Pochissimi (tra parenti, amici e conoscenti) comprendono il lato patologico del problema e quasi nessuno accetta di aiutare chi ha “buttato” i propri soldi nel gioco (Toffa, 2014). Anche perché all'inizio si chiedono spiegazioni al parente dedito al gioco e le ragioni che vengono date in risposta sembrano logiche, anche se non chiariscono del tutto i numerosi dubbi. Per cercare di mantenere un rapporto familiare sano e sereno, si tende a pensare che sia solo un momento di crisi, che passerà, provando possibilmente ad instaurare meccanismi per coprire “l'errore” del giocatore e sperando che quest'ultimo abbia imparato la lezione. Si cerca anche di mantenere la situazione alla conoscenza di un cerchio ristretto di persone per non dover subire la “vergogna” del giudizio degli altri. Il giocatore chiederà che gli venga ridata la fiducia, pensa infatti di aver imparato a non mettersi più nella condizione di permettere che il gioco controlli lui e in maniera prevedibile la malattia colpirà ancora, ma questa volta i danni saranno molto più estesi. Inizia così la spirale della disintegrazione dei legami in famiglia (De Lellis, 2009).

Capitolo quarto

IL CASO DI PAVIA E GLI INTERVENTI DI CURA IN ITALIA

4.1. *Pavia, la capitale italiana del gioco d'azzardo*

Lo psicologo Simone Feder guarda lontano. Il movimento nato a Pavia “è un piccolo passo per costituire insieme qualcosa di più grande. Una rete attraverso la quale condividere non solo una mobilitazione determinata da uno scopo, ma quei bisogni e saperi necessari per ridare linfa a quella socialità e a quel desiderio di senso che il gioco d'azzardo di massa rischia di minare alla base”

Folena, *L'illusione di vincere*, 2014.

Secondo quanto riportato in Dotti (2013), Feder sostiene che i centri di cura a Pavia iniziarono a ricevere le prime domande di attenzione al fenomeno dell'azzardo nel 2004, in particolare da parte di uomini anziani accompagnati dalle loro mogli. Da quel momento non è mai smesso il flusso continuo di richieste di aiuto, segno evidente di un'espansione significativa di tale malattia. Inoltre “attorno ad un singolo malato di azzardo ci sono di media cinque familiari che soffrono e quasi sempre finiscono per ammalarsi. Spesso sono proprio questi familiari che, dopo i più disperati tentativi, chiedono per primi aiuto” (Dotti, 2013, p. 5). Sulla scia di Feder, Dotti continua confermando che la Lombardia è il motore economico del Paese per quanto riguarda il settore delle slot machine e delle scommesse, ma si tratta di “un'econo-

mia di flusso, non di beni. È un'economia che estrae, non produce valore. È un'economia che non crea ricchezza, ma la trasferisce. È un'economia di dissipazione, non di opere. La game economy segue questo andamento” (Dotti, 2013, p. 80). Suddividendo geograficamente la Lombardia, territorio dove ogni giorno apre una nuova sala giochi, possiamo fare alcune considerazioni mirate in particolare sulle province più colpite dal gioco d'azzardo dislocate da nord-ovest a sud-ovest: la Brianza è un'area che si trova a nord-ovest della regione ed è divisa fra tre amministrazioni provinciali: Lecco, Como e la provincia di Monza e della Brianza. Ora, per quanto riguarda Monza e Brianza, si può dire che sia la provincia a più alto incremento di imprese dedite al gioco. Subito sotto questa ampia zona si trova Milano, dove sono 461 gli esercizi specificamente dedicati alle slot machine e come conseguenza alla nascita di queste nuove attività, sono 25 sono i negozi che chiudono ogni giorno. Una sorta di diseconomia che, secondo i dati di Confcommercio, nei primi mesi del 2013 ha portato alla scomparsa di 10mila negozi nella sola Lombardia. Molte di queste attività erano gestite da panettieri e piccoli esercizi di commercio, purtroppo però molti di coloro che avevano “fallito” nel loro rendimento si sono riconvertiti in ricevitorie o hanno fatto spazio a slot machine e sale scommesse, magari affiancandole a forniture di servizi di acquisto o vendita on line. “Tra le province lombarde elencate, Milano detiene il primato con 353 attività, il 41,3% del totale regionale” (Dotti, 2013, pp.83-84).

L'ultima provincia, non per importanza ma per posizione

geometrica, è Pavia. Questa si trova a 35 km a sud di Milano, vanta di un'università e ospedali di prestigio, 71.207 abitanti dalla vita tranquilla, e un reddito pro-capite disponibile che, secondo le stime del ministero delle Finanze, al 2010 si attestava ancora su invidiabili 25.000 euro l'anno. Oggi però le statistiche finanziarie in questa città sono in caduta libera, un solo mercato non conosce flessione ed è quello del gioco d'azzardo, una sorta di snodo materiale e simbolico determinante sia per la densità numerica di apparecchi e giocatori rapportati a chilometro quadrato e abitante, sia perché proprio qui operano alcuni tra i principali installatori e distributori di “macchinette”. Pavia è considerata uno dei punti da cui partire per una riflessione sulla necessità di muoversi in fretta per cercare di fermare tale sistema di gioco tramite proposte chiare ed efficaci (Dotti, 2013).

Così, sottolinea Toffa, a partire dal 2013 in questa capitale italiana dell'azzardo nasce una forte opposizione al proliferare delle sale giochi, portata avanti dall'associazione NO SLOT. La prima rete nazionale contro la cultura dell'azzardo, il 12 luglio 2013, è stata battezzata da una cinquantina di rappresentanti di associazioni, istituzioni e movimenti che, nell'ultimo anno, hanno aderito al manifesto “No slot” lanciato dal settimanale del non profit Vita e l'incontro è stato svolto nella sede dell'associazione Nocetum, dove furono presenti anche sindaci, consiglieri regionali e rappresentanti della Caritas ambrosiana. Il nucleo è lombardo, ma continuano ad arrivare operatori anche da Verona, Savona, Latina ecc., le adesioni stanno aumentando. “Tutto ha avu-

to inizio quando un padre e un figlio si sono presentati alla Casa del Giovane di Pavia - una comunità di recupero che accoglie persone con varie forme di disagio - per chieder aiuto (...). È stato quell'incontro a far aprire gli occhi sul problema della ludopatia e a spingere la Casa del Giovane e il portale no profit Vita a fondare il movimento NO SLOT, a organizzare nella capitale dell'azzardo numerose manifestazioni per mettere degli argini a questo fenomeno, in una delle quali donne e bambini sono scesi in piazza a chiedere di bloccare i conti correnti dei mariti, malati di azzardopatia, come la chiamano loro. Hanno anche creato il marchio NO SLOT, da applicare alle vetrine di quei bar che decidono di rinunciare agli incassi delle slot, e ne hanno già "premiati" molti (...). I dati dell'associazione su Pavia sono impressionanti: una slot ogni centoquattro abitanti (primato italiano), stima ottenuta mappando la città via per via, bar per bar e la spesa pro capite si aggira sui duemilasettecento euro all'anno" (Toffa, 2014, p. 29). Questa città è considerata quella con la più alta densità di macchinette sul territorio nazionale. Il sindaco Alessandro Cattaneo in carica fino al 2014, emanò un regolamento di Polizia urbana che prevedeva per le sale giochi una distanza minima da luoghi come scuole, ospedali, oratori e altri centri aggregativi con aree di parcheggio in quartieri periferici, dove lo spazio sarebbe maggiore e la concentrazione di popolazione inferiore. Obbligava gli stessi luoghi di intrattenimento a dotarsi di telecamere per evitare che vi giocassero minorenni oltre a limitare l'orario di funzionamento delle macchinette dalle 15.00 alle

22.00 per evitare che i ragazzi saltassero la scuola. Molte sfumature degli aspetti qui descritti vennero riprese e modificate o comunque criticate in quanto poco produttive per l'attuale andamento dell'economia. (VITA, 2013).

“Per la prima volta sembra che davvero qualcosa sul gioco d'azzardo stia cambiando, e questo è dovuto all'incontro di vari fattori: la resistenza e la tenacia della politica “responsabile”, la nascita di “lobby positive” come la campagna nazionale “Mettiamoci in gioco”, l'insofferenza di tanti sindaci che vedono i propri cittadini rovinarsi nei mass media, ma soprattutto un desiderio di cambiamento culturale degli elettori, che chiedono con forza alla politica di uscire da ogni conflitto di interessi e di fare le proprie scelte esclusivamente per il bene del nostro Paese” (Cefaloni, 2014, p. 98). Cefaloni espone così il quadro generale dell'intervento contro il gioco d'azzardo in maniera più chiara: l'intenzione è quella di tutelare una sana e valida crescita dei ragazzi, aiutare tutti coloro che hanno un'attività e non vogliono piegarsi alla cultura nell'azzardo e quindi la volontà è quella di studiare proposte e iniziative legislative locali e nazionali per limitare il gioco d'azzardo contemplate da una voce unisona, forte e convincente, quella di tutta la popolazione desiderosa di cambiamenti sul territorio.

Verso linee analoghe appena descritte si sono mosse molte altre amministrazioni comunali tra cui Reggio Emilia, Cesena, Torino, Lucca, Muggiò, Udine, Como, Diamante, Potenza, Villa Lagarina, Cosio Valtellino le quali sono solo alcuni dei centri che

si stanno muovendo per cercare di fermare questo virus contagioso del gioco d'azzardo (Liuzzi e Beccaria, 2012).

4.2. Intervista allo psicologo Simone Feder e relazioni ad un evento del Festival dell'Economia

In data 28 maggio 2015 ho avuto la possibilità di recarmi a Pavia e di avere un confronto con lo psicologo Simone Feder, presso la Casa del Giovane, per avere un quadro completo, per quanto possibile, della situazione di Pavia, ancora oggi capitale in Italia del gioco d'azzardo, in riferimento ai cambiamenti, negativi e positivi, che si sono sviluppati in questi ultimi anni.

Simone Feder ha precisato in primis il significato di “azzardo puro” ovvero una sorta di sfruttamento di persone su altre persone, aspetto che già dice molto sulla necessità di far rinascere l'idea di cooperazione e collaborazione che dovrebbe rappresentare il concetto originario di società. Ci sono stati dei cambiamenti significativi, sono stati stanziati dallo Stato dei soldi per alcune regioni con la finalità di curare i giocatori d'azzardo. Si nota quindi una volontà di prestare attenzione a questo fenomeno che però non è ancora riconosciuto come una malattia. Nonostante i continui studi, prosegue lo psicologo, è difficile individuare un trattamento unico e sicuramente efficace nei confronti del malato d'azzardo per due motivi fondamentali. Il primo è che ancora non siamo riusciti a rispondere al perché una persona diventa dipendente e quindi è difficile lavorare alla base del problema, ma solo

sulle conseguenze. Il secondo è che giocando uomini e donne di tutte le età e di tutte le classi sociali, con giochi d'azzardo diversi, è chiaro che l'approccio con il paziente deve essere personalizzato in base alle caratteristiche soggettive dell'individuo. Pavia è stato territorio fertile per le slot machine e quando gli operatori si sono dedicati allo studio sul campo del diffondersi di questo fenomeno si sono accorti che le prime vittime del gioco d'azzardo erano stati gli anziani che abitavano nelle zone dove la viabilità era più facile, grazie anche alle attività presenti vicino alle sale giochi o ai bar, ovvero i negozi di compro-vendita d'oro ed i bancomat. Oggi gli anziani non hanno più denaro né oro, quindi questa piaga si è spostata sui più giovani. Le lobby interessate alla diffusione del gioco d'azzardo studiano tramite i social network gli spostamenti dei ragazzi, i luoghi che frequentano, le abitudini che hanno e che tipi di giochi fanno, (anche i bambini), sugli smartphone per poter diffondere il gioco d'azzardo nelle relative applicazioni, cercando di infondere nella mente anche dei più piccoli la volontà di scommettere, di tentare la sorte. Il divertimento ad oggi, essendosi sviluppato molto il gioco on line, non è più l'idea di giocare ma quella di stare attaccati al monitor o allo schermo del telefono. La regione Lombardia si sta muovendo per dar vita a corsi educativi e culturali di prevenzione e di recupero del gioco d'azzardo anche nelle scuole, ma non solo. Si notano quindi in generale dei cambiamenti positivi, dobbiamo valutare però anche l'altra faccia della medaglia. È vero che il giocatore patologico dal momento che si fida e decide di cominciare la cura

ne trae sicuramente beneficio, termina il suo percorso di guarigione considerandosi una persona diversa, con uno stile di vita nuovo rispetto a quello che aveva prima di iniziare il trattamento, ma diventa più difficile per il malato uscire allo scoperto e dichiarare di aver bisogno di aiuto non trattandosi più di un coinvolgimento di nicchia, ma di un movimento contro il gioco d'azzardo più ampio e consapevole. Simone Feder è ottimista nel pensare ad una possibile rivoluzione dell'istituzione italiana, anche se è consapevole degli innumerevoli danni economici e sociali che il vecchio sistema lascerà sul territorio.

Da questo incontro avvenuto a Pavia, è nata l'occasione di poter partecipare al festival dell'Economia a Trento che tratta tematiche che coinvolgono la mobilità sociale tra cui l'evento chiamato “fondata sull'azzardo” coordinato da Duilio Giammaria, i cui relatori sono stati Marcello Esposito e Luigi Guiso, economisti, e Natasha Dow Schüll antropologa culturale che ha lavorato molto anni sul tema dell'azzardo, in particolare sull'architettura dei casinò e di come questi influenzino i comportamenti.

Duilio Giammaria introduce il convegno dicendo che il festival dell'economia è considerato particolarmente riuscito perché il tema mobilità sociale è un argomento che riguarda direttamente tutti noi, il mondo intero. Il comportamento dell'uomo rispetto al gioco d'azzardo riflette l'evoluzione della cultura e della società. Negli ultimi anni lo straripamento dell'azzardo nella quotidianità si è accompagnato alla progressiva finanziarizzazione dell'economia, l'inaridimento delle fonti di crescita e di mobilità sociale

sembra aver generato il bisogno di ricreare artificialmente il dinamismo perduto, non è un caso che per descrivere le condizioni dei mercati finanziari siano ormai diventati di uso comune termini presi a prestito dal gioco d'azzardo e dal trattamento delle dipendenze.

In questo convegno, i relatori che hanno affrontato il tema della situazione in Italia si sono concentrati sugli aspetti finanziari dal 2003 al 2014 e sul volume in affari legato al gioco d'azzardo che ad oggi è di assoluto rilievo. Da questa evoluzione temporale pensano di poter dedurre che le ragioni del successo del gioco d'azzardo in Italia siano dovute principalmente alla rottura del confinamento spazio-temporale in cui l'attività di gioco era stata vincolata fino al 2003, ma anche ad un'ottima organizzazione nel dislocamento delle cospicue slot machine presso i territori italiani con un maggior numero di abitanti. A quest'ultimi era permesso, quindi, una grande quantità di giocate al giorno, essendo privi di centri di volontariato nelle vicinanze, il cui fine è quello di aiutare il cittadino a superare momenti difficili, rischiando così di allontanarlo da questo tipo di dipendenza. Quindi possiamo dire che hanno analizzato più l'aspetto economico che non quello sociale proprio del giocatore, affrontato invece in maniera più approfondita dalla dottoressa Dow Schüll seppur attraverso un'analisi delle strutture dei casinò americani e degli studi matematici che stanno alla base della costruzione di ogni macchinetta. L'antropologa ha studiato in particolare le slot machine e suggerisce che la dipendenza dal gioco d'azzardo derivi dall'interazione del

giocatore con la macchina, il gioco deve essere solitario, rapido e continuo. L'uomo si sente un tutt'uno con la macchina, quando scommette si dimentica persino di se stesso e della sua famiglia e tutto ciò perché davanti alla slot machine, per la rapidità della giocata, l'individuo smette di pensare. Questo è uno degli obiettivi dell'industria del gioco: sviluppare una tecnologia che ci dia continuità, anche tramite l'introduzione di inserire banconote e carte di credito nelle macchinette al posto delle monete, calcolando comunque una scarsa vincita per il giocatore in maniera tale però che la persona non si accorga repentinamente di tutti i soldi persi, (in tal caso forse smetterebbe di giocare). L'altro obiettivo consiste nello studiare dei modelli di macchine complete di ogni comfort così che il giocatore non senta l'esigenza di alzarsi per nessun motivo. Un aspetto agghiacciante e significativo di questa situazione delirante è anche il fatto che giocare d'azzardo induce ad una dipendenza talmente forte da impedire all'individuo persino di andare in bagno. Nei casinò a Las Vegas ogni sera gli addetti alle pulizie dedicano più tempo a pulire le moquette dove si trovano le slot machine che i bagni stessi.

Infine, non esistono dati che dimostrino la natura di tale fenomeno perché l'agenzia che gestisce il mercato, il monopolio dello Stato, non diffonde queste informazioni. L'azzardo è considerato una strategia che ha l'unico fine di aumentare le entrate dello Stato e le scommesse sono un ottimo modo per generare introito per il nostro Paese, essendo un tributo che i cittadini pagano volontariamente.

4.3. *Prevenire, curare, guarire*

Una comunità ricca di esperienze, per i piccoli e gli adulti, i giovani e gli anziani, gli italiani e gli immigrati, è una comunità dove si vive una vita appagante, che non ha bisogno di esperienze ai limiti, solitarie e insoddisfacenti

Fioroni, *Le regole del gioco*, 2013.

La dipendenza da gioco d'azzardo in Italia, spiega Fioroni (2013), viene chiamata ludopatia e ad oggi dovrebbe essere riconosciuta dal decreto Balduzzi (settembre 2012, divenuto legge in vigore dal 1° gennaio 2013) nei Livelli essenziali di assistenza (Lea), ovvero l'insieme di tutte le prestazioni che i cittadini hanno il diritto di ottenere dal Servizio sanitario nazionale in tutto lo Stato in condizioni di uniformità, ma ancora questo cambiamento non si è verificato. Grazie a questa legge sono previsti 10 mila controlli delle autorità, ogni anno, in tutte le sale giochi e nei punti dove è consentito scommettere e sono vietati i tavoli da poker elettronici, i totem per le scommesse sportive; inoltre, non è consentito l'ingresso ai minori di 18 anni e vengono poste alcune rigide condizioni circa il diffondersi di pubblicità sui giochi. Poiché però sono le Regioni, ad oggi, che forniscono una vera assistenza ai malati, in alcuni casi dove esistono i servizi, questi possono essere pubblici (a carico delle Asl o finanziati dalle Regioni oppure sportelli di ascolto gratuiti a cura dei Comuni), in altre zone invece sono disponibili servizi privati. Se, ascoltato il familiare (o in rari casi direttamente il giocatore assiduo), si riconosce la necessità di avviare una terapia, si affronta un'attività di counseling che può avvenire in due modi. Il primo si verifica presso i

Servizi per le tossicodipendenze territoriali, l'altro invece con una permanenza di tre settimane in una struttura residenziale (compatibile con la famiglia e il lavoro), seguito da un anno di incontri periodici. La cura ha come obiettivo principale quello di guarire il paziente attraverso un lavoro principalmente psicologico di recupero della dignità e quindi fiducia in se stessi per saper apprezzare e riconoscere primariamente la propria persona e sapersi poi relazionare con gli altri. Per raggiungere tale fine è fondamentale che la comunità sia sempre aggiornata sulle attività avviate e gestite dall'amministrazione comunale, dagli oratori, dalle scuole, dalle biblioteche, dalle associazioni ecc e che la società stessa disponga della volontà di collaborare per il benessere di tutti i cittadini. Ogni individuo, in base alla professione che svolge, può trovarsi nella condizione di creare dei momenti di confronto e riflessione e, successivamente, dar vita a gruppi di lavoro per valutare i risultati ottenuti. Per esempio, se si è insegnanti, si può portare il problema nei consigli, nel collegio dei docenti e nell'assemblea di classe o in quella di tutti i genitori. Allo stesso modo le associazioni di anziani possono promuovere la discussione al proprio interno e con gli abitanti del paese e del quartiere. Coloro che gestiscono le sale giochi ed i servizi per le scommesse, infine, possono aprire un dibattito fra loro, con i clienti e con le amministrazioni comunali e valutare quale sia il comportamento migliore da tenere. Questi momenti di incontro creano un forte legame tra i cittadini, restituendo sicurezza e solidità alla città e, se si ha una buona organizzazione quale la volontà di pianificare pranzi, atti-

vità di svago, volontariato e vacanze ecc., sicuramente risulteranno più gradevoli e partecipati (Fioroni, 2013).

Ma non basta discutere del problema o creare ambiti diversificati, “è necessario promuovere, al tempo stesso, anche azioni di tipo educativo. Educazione al gioco significa riscoprire il senso del gioco, il valore del giocare, il valore della sfida, della “messa in gioco” delle proprie abilità, l'esercizio di capacità critiche, il valore della competizione, del gioco di squadra, non ultimo anche il valore educativo di accettare la sconfitta” (Croce e Rascazzo, 2013, p. 171). Ogni approccio con il paziente, che sia prettamente medico o che incida maggiormente sulla buona collaborazione sociale, deve essere ben pianificato e soprattutto graduale nell'analisi e cura del problema. Infatti più rapida è la dismissione di un vizio, più è elevata la probabilità di recidiva. Tutte le forme di dipendenza sono strettamente connesse al nostro sistema comportamentale, il loro perdurare e la modalità automatica con cui provvediamo nel soddisfare le nostre volontà ci permette di vivere serenamente e completi (Green, 2011).

“Come affrontare, trattare e curare il Gap? Per tutti coloro che non riescono a smettere di giocare, esistono diversi percorsi di trattamento che a seconda dei casi possono integrarsi fra loro:

- 1) Il trattamento farmacologico antidepressivo individuale
- 2) Il trattamento psicoterapeutico cognitivo individuale (si mira a modificare gli schemi cognitivi e affettivi che orientano il comportamento)
- 3) Il trattamento psicoterapeutico di coppia o della famiglia

4) Il trattamento psicoterapeutico di gruppo o di comunità terapeutica

5) Il trattamento dei gruppi di “auto mutuo aiuto” (Pacini, et all., 2010, p. 57).

Per quanto riguarda quest'ultimo percorso, Dallago sostiene che sia nato nel 1957 sulla scorta dell'esperienza maturata dagli Alcolisti anonimi e sull'utilizzo del famoso programma dei “dodici passi di recupero” e che da quel momento i gruppi di Giocatori anonimi (Ga) si siano diffusi un po' in tutto il mondo. In Italia tali esperienze sono agli esordi ed è da poco tempo che si sono attivati i primi gruppi, che sono rappresentati dai Ga; dai loro partner e da gruppi nati mutuando l'esperienza acquisita con altre problematiche e specialmente dall'impronta data dai Club alcolisti in trattamento (Cat). Non vi sono quote o tasse da pagare per essere membri di Ga, questi gruppi non sono affiliati ad alcuna setta, confessione, idea politica, organizzazione o istituzione e sono organizzati in incontri settimanali (generalmente della durata di un'ora o poco più). Esiste anche la Gam-Anon (familiari di giocatori anonimi) che però non è affiliata a Ga anche se le due Associazioni cooperano strettamente per il raggiungimento degli obiettivi comuni. In genere le riunioni Gam-Anon vengono tenute concordemente a quelle Ga, nello stesso luogo ma in stanze diverse. Grazie all'aiuto di questi 5 trattamenti l'obiettivo sarebbe quello di giungere ad un'astensione totale e rinuncia del concetto di gioco controllato; alla verifica di forme di autocontrollo di piccole somme; al riconoscimento personale dei limiti comporta-

mentali in seguito alla dipendenza favorendo la comunicazione delle emozioni negative attraverso l'utilizzo di strategie alternative al gioco e alla ridefinizione dei propri bisogni e degli scopi personali. (Pacini, et all., 2010). Bisogna però porre l'attenzione sul fatto che ogni intervento va personalizzato: ogni gambler ha la sua storia che conserva tutta la dignità di essere umano rendendo tale individuo unico nonostante le difficoltà con le quali si relaziona al mondo (Cefaloni, 2014). “Stando ai dati della letteratura scientifica, l'approccio cognitivo-comportamentale sembra essere quello meglio in grado di intervenire specificamente sulle distorsioni cognitive e sulle conseguenti gravi anomalie comportamentali del gambler. In maniera molto schematica, ma utile, possiamo riassumere gli interventi tipici delle varie tecniche cognitivo-comportamentali nei seguenti quattro:

- 1) Intervento educativo;
- 2) Lavorare sulla consapevolezza degli errori cognitivi;
- 3) Mettere in dubbio la validità di pensieri e credenze legate al gioco;
- 4) Ristrutturazione cognitiva” (Cefaloni, 2014, p. 33).

Oltre ai possibili interventi appena elencati, esiste anche il life coach, una figura relativamente nuova in Italia. La sua abilità risiede nel focalizzare i problemi rilevanti del cliente in situazioni altamente complesse e nell'essere altresì capace di individuare le risorse utili disponibili per organizzare un piano di azione efficace, diretto al raggiungimento degli obiettivi (De Lellis, 2009).

Fino ad ora sono stati descritti i metodi di approccio del

medico nei confronti del paziente e gli obiettivi che una buona cura deve poter portare a termine. Ma questo aspetto non basta per la guarigione, serve anche la collaborazione stessa del giocatore che, superata la fase della negazione, deve avere la volontà di parlare apertamente dell'esistenza del problema di gioco ed affrontarlo sia in famiglia che al cospetto dei medici nella fase di ripresa. In questa condizione la persona che gioca si rende conto di avere un problema, di cui è responsabile ed è consapevole che deve essere curato. A questo punto, per completare un perfetto piano d'azione, serve il totale coinvolgimento di tutti i membri della famiglia per risolvere il problema o, in seconda analisi, dei parenti e amici. La partecipazione nel gioco di squadra del recupero varierà in funzione del ruolo e dell'età delle persone interessate in modo tale che tutti possano dare e ricevere sostegno affettivo e materiale. Si deve inoltre creare un vero e proprio network, una rete di sostegno composta da persone, ma anche da associazioni e istituzioni. Passando ora alla pratica, è infatti fondamentale che tra il giocatore patologico e le persone che si mettono nella condizione di aiutarlo si fissino dei limiti con la volontà di non infrangerli:

- 1) Le preoccupazioni nei riguardi del giocatore devono essere collegate solo a comportamenti osservabili, è importante in ogni caso evitare di proibire allo scommettitore di assumere determinati comportamenti
- 2) È necessario saper restare calmi in qualsiasi situazione in cui i sentimenti prendono il sopravvento

3) Se il giocatore impara ad aprirsi e a comunicare del proprio problema, è necessario dimostrare di saper ascoltare e prestare attenzione

4) Giudicare o criticare le azioni ed i comportamenti del giocatore è controproducente, ma questo non vuol dire giustificare la sua condotta o accompagnarlo a giocare, né saldare i suoi debiti né tanto meno concedergli prestiti

Infatti, il primo passo concreto è evitare la perdita di altri fondi. Bisogna quantomeno limitare altri possibili danni già in precedenza compiuti dal giocatore:

a) Nel caso in cui il giocatore sia in possesso di una busta paga, sarà opportuno effettuare l'accredito diretto in banca o passare la gestione ad un'altra persona potendo al limite ricorrere alla doppia firma

b) Vige un controllo costante delle carte di credito del giocatore, dello scopo del loro utilizzo, impedendo comunque al giocatore l'accesso alla gestione finanziaria di beni immobili

c) Dare al giocatore un compito importante, quello di testimoniare le spese fatte con scontrini fiscali (De Lellis, 2009).

Da quali indizi, infine, verificate se il giocatore sta recuperando o no? De Lellis ritiene che occorra guardare principalmente a tre cose, che riassumono il percorso seguito fino ad ora, ovvero:

1) L'eliminazione della necessità di dipendere dal gioco

2) L'assunzione di responsabilità nella vita quotidiana, in riferi-

mento alle relazioni sociali in modo particolare quelle familiari e lavorative

3) La costanza e la volontà con la quale affronta il trattamento (De Lellis, 2009).

APPENDICE

Concludo la tesi riportando fedelmente l'intervista che ho fatto a Simone Feder e gli argomenti che sono stati trattati al convegno “fondato sull'azzardo” svoltosi a Trento.

1) Signor Feder, qual'è la situazione attuale della Lombardia?

È ancora considerata la regione con il maggiore numero di soldi spesi nel gioco d'azzardo?

Che messaggio crede che trasmetta l'Expo di Milano 2015, data la critica situazione in cui viviamo in Italia sul versante del gioco d'azzardo?

Oggi la legge di stabilità ha definito di mettere 50 milioni di euro da dare alle regioni per affrontare questa cosiddetta piaga nuova che è l'azzardopatìa, la ludopatìa. Apro una parentesi, dobbiamo stare attenti alla terminologia che utilizziamo per evitare di creare una confusione che poi dà vita anche tutto il disastro che abbiamo in giro. Oggi azzardo è associato alla parola “gioco”, ma non c'entra niente il gioco con l'azzardo. Addirittura non c'entra niente neanche come “gioco d'azzardo”, oggi giocare alle slot machine non è giocare d'azzardo. È azzardo puro. È sfruttamento di persone su altre persone. Tornando al discorso di prima, è chiaro che oggi avendo a disposizione questi soldi messi sulla cura per il paziente malato d'azzardo, tutto ciò permette di cominciare a dire “qui c'è qualcosa. Qui è una malattia”, fino a ieri non era riconosciuta tale, ma ad oggi non è

ancora stata riconosciuta come malattia! Perché per essere considerata tale deve essere inserita nei Livelli essenziali di assistenza, così come l'eroina, la cocaina... Si accede ai servizi per le dipendenze i cosiddetti Sert, o Serd in Lombardia, e ci si va a curare di queste patologie. Oggi per fare questo quindi la malattia deve essere inserita nei Lea, cosa che tutt'oggi non è ancora fatta. Allora, hanno stanziato 50 milioni di euro da dare per affrontare questo dramma che però non è ancora considerato una malattia. Poi, di che cosa parliamo oggi quando abbiamo davanti una persona malata d'azzardo, come curarlo? Io su questi aspetti sto tutt'ora studiando, non si sa ancora di preciso quale sia, e se esista, una tecnica migliore da utilizzare, per il momento usiamo trattamenti diversi a seconda del paziente. Anche perché curare un malato d'azzardo di gratta e vinci è diverso da curare un malato d'azzardo di scommesse, è diverso dal malato d'azzardo delle slot machine ed è diverso anche a seconda della classe d'età e della classe sociale. Tra le persone che accedono al nostro centro a Pavia chiedendoci aiuto, la maggior parte di loro sono "dipendenti puri" cioè non hanno spostato la dipendenza, non erano eroinomani o alcolisti e sono diventati giocatori d'azzardo, ma sono persone normalissime che ad un certo punto sono inciampate sulla malattia d'azzardo. Quindi, possiamo concludere questa domanda dicendo che, la Lombardia ad oggi ha sempre il primato in relazione al numero di giocatori patologici, ma oltre ai soldi stanziati per la cura dei pazienti, molte sono ad esempio le slot machine che, per protesta, anche a Mila-

no, sono spente e restano spente anche durante tutto il periodo dell' Expo. Se, dunque, passa la notizia del finto benessere della nostra società che in parte oscura la visione attuale della problematicità sul versante del gioco d'azzardo, sicuramente le persone che vengono in visita a Milano si renderanno conto dell'impossibilità di scommettere e questo per noi oltre ad essere un grande risultato, ci rasserena di trasmettere tale messaggio anche a tutti coloro che partecipano all'Expo. In particolare Pavia è una città un po' particolare, quando arrivi a Pavia la senti l'aria diversa. L'aria relazionale tra le persone. È una città anche geograficamente chiusa tra Ticino e Naviglio, ma allo stesso tempo ricca. Io più che la “capitale del gioco d'azzardo” preferisco chiamarla la “capitale dei longobardi”. Ma allora cosa è successo a Pavia? Questo territorio è stato il terreno fertile per cominciare a osare con la sperimentazione rispetto alle slot machine pianificando l'istituzione di questi apparecchi proprio a Pavia. Noi quando nel 2008 abbiamo cominciato a scendere in piazza con i giovani abbiamo iniziato a dire “contiamo queste macchinette” e ci siamo accorti che a Pavia c'era una macchinetta ogni 104 abitanti. Ci siamo accorti che Pavia, divisa in 9 zone, presenta in alcune di queste aree una densità di macchinette molto più alta rispetto ad altre. Abbiamo cominciato a chiederci allora “come mai quella zona: Città Giardino rispetto al centro storico, presenta una concentrazione di slot machine maggiore?” e abbiamo visto che lì c'è un certo tipo di popolazione che vi abita più prettamente anziani. Abbiamo visto che anche la viabilità è molto

più gettonata rispetto all'altra. Per esempio, creare zone ZTL nel centro storico già è un fatto preventivo rispetto al formarsi di azzardo. Quindi ci sono stati dei fattori che ci hanno permesso anche di fare dei ragionamenti dopo aver contato le macchinette. Se sappiamo anche che la maggior parte dei proventi dell'industria azzardo, quindi la maggior parte degli italiani, "buttano" in azzardo soprattutto in slot machine e video lottery, se si aumenta questo tipo di azzardo le entrate sono sicuramente maggiori per questo. Però abbiamo anche mappato la città e abbiamo visto anche altre tipologie d'azzardo, quali il gratta e vinci e che il biglietto da 20 euro era più venduto nelle zone periferiche della città, anche questo dato dalla viabilità. Le prime indagini che abbiamo fatto riguardano i "bar slot" ovvero i bar che al loro interno avevano le slot machine e abbiamo iniziato a capire se volevano toglierle o no e poi ci siamo indirizzati verso i "bar no slot" più etici. Più noi abbiamo informazioni anche delle persone che vivono nel territorio, di come stanno vivendo il loro territorio, più si riesce a trarre attenzione e consapevolezza, senso critico. Sempre più ti accorgi che ci si ammala di qualsiasi tipologia d'azzardo, l'importante si spinge oggi sull'azzardo scommesse. Stiamo entrando nelle scuole ed abbiamo cercato di dare parecchie risposte anche rispetto alla prevenzione nel mondo giovanile dell'azzardo e la situazione è davvero drammatica. Ma sempre più ti accorgi che attorno a queste zone dove hanno messo più azzardo, sono nate anche altre tipologie di attività quali: punti di compro e vendo oro; centri massaggi...ci sarà un colle-

gamento? Io temo di sì. Gli anziani faticano ad ammazzare il tempo, gli spazi aggregativi degli anziani sono i bar, nei bar se ci metto slot machine e gratta e vinci, al posto di altre tipologie di gioco quali erano i flipper e i biliardi...subito nascono bancomat vicini, compra e vendi oro...e adesso sai cosa sta succedendo a Pavia? Stanno chiudendo i compro e vendo oro, lo sai perché? Perché gli anziani non hanno più oro. Hanno depauperato tutto. Allora cosa ci ha permesso di salvaguardare il territorio? Creare attenzione, dare scoop, dare numeri.

2) Concentrandoci ora su Pavia, dal 2013 ad ora, grazie alla nascita del movimento NO SLOT, si notano dei cambiamenti significativi? Sia dal punto di vista dei rivenditori, che per quanto riguarda le tipologie di giocatori e, non per ultimo, le politiche di intervento.

Ci siamo accorti che dal 2013 ad oggi abbiamo accolto 94 soggetti in trattamento e di cui in media 6 o 7 familiari ti contattano, ti chiedono appuntamenti, vogliono capire, ti chiedono consigli, si allertano...ma nel tempo abbiamo visto che più alzavamo i riflettori e l'attenzione, più la persona malata d'azzardo si nascondeva a tal punto che davvero oggi è sempre più faticoso per il paziente accedere alla cura e chiedere aiuto. I motivi sono la vergogna anche sociale per la paura di essere identificato, perché il malato si sente un fallito...si sta parlando anche di imprenditori, agenti di commercio. E allora si decidono i familiari, soprattutto i bambini, ed è stato da lì che è nato il movimento

“no slot”. Quando è arrivato da me nel 2004 Fabio con il papà, la scena si presentò come una delle tante già viste: loro mi aspettavano in sala d'aspetto e quando domandai “Allora, cosa avrà combinato questo ragazzotto?”...silenzio tombale. Poi si alza Fabio, mi viene vicino e mi dice “Guarda che ho portato io il papà”. Il giorno dopo è tornato Fabio portando Michele, un amico che aveva lo stesso problema con il proprio papà, il quale stava dividendosi dalla mamma per il problema del gioco d'azzardo. Non potevamo stare fermi, soprattutto perché c'erano i giovani che ti impedivano di stare fermo. Venne poi Anna che mi disse “Dottore, io vivo questo dramma, questo conflitto interiore...” Pensa, che cosa c'entra il conflitto interiore con l'azzardo? Nulla. Il conflitto anche tra padre e madre, tra figlia e padre, tra figlia e mamma che va contro al padre...mentre Anna il padre lo vuole aiutare. Così continua “se metto un localizzatore satellitare che ho acquistato, nel bagagliaio della macchina del papà, nella ruota di scorta...penso che non lo scopra...perché il mio conflitto è che se papà lo scopre poi che cosa pensa? Ma questo mi permette di tirarlo fuori dal bar..io lo localizzo e lo vado a prendere. Cosa mi consiglia di fare?”. La disperazione abbatte tutte le logiche. Stava succedendo qualcosa che era vergognoso e da lì è nato il movimento. Una risposta dal basso, siamo scesi in piazza, abbiamo cominciato a mettere nei bar questi loghi “no slot”, pensa che risposta che dà un barista che nel suo bar nel 2009 mette questo logo, adesso va anche di moda ma prima era più complicato da capire e da fare. Questo logo che adesso è ar-

rivato anche in America, il New York Times me lo sta richiedendo!, è stato prodotto da un ragazzino di quarta elementare della zona sud di Milano in seguito all'iniziativa della maestra di affrontare insieme agli alunni il tema dell'economia del proprio territorio. I bambini hanno interrogato il sindaco di quel territorio, l'hanno fatto venire in classe e poi hanno fatto dei temi..da quel momento si è alzata la consapevolezza e così è successo anche a Pavia. Quando abbiamo cominciato ad entrare nelle scuole a cercare di capire, nel 2012, anche certi fenomeni che stanno allarmando un po' sia Milano che Pavia sul fenomeno del “baby alcohol”, abbiamo prodotto un questionario che andava a ricercare anche degli indicatori rispetto a questo azzardo. E tu pensa che nel 2012 il dato che emergeva è che il 15% dei ragazzi di 15 anni dichiarava di iniziare a giocare alle slot machine. Ma quando andavamo a chiedere “in famiglia c'è qualcuno che gioca abitualmente?”, il 9% ci aveva risposto di sì...oggi è il 18%. Non era presente nel 2012 nei giovani il dramma delle scommesse, oggi siamo già al 21%, è calato il trend verso le slot machine, ma è comparso il mondo della rete di internet. Una cosa dirompente è il mondo della rete. Andiamo un attimo sull'app store del telefono, su “cerca” e digitiamo solo “slot”: 20.761 risultati ottenuti..un anno fa erano 2002. Se alla parola slot aggiungo “bambini”...ce ne sono anche per loro...46 risultati, e tutta una serie di caratteristiche tecniche ti dicono che sono app costruite per loro, per bambini da 4 a 8 anni. A fine 2015, è già pianificato da anni, ci saranno 50 milioni di smartphone e 12milioni di

tablet. Tieni presente che hanno visto che i tablet sono poco utilizzati e allora allargano gli smartphone, ma perché uno ha il telefono sempre in mano. Allora è qui che fanno veicolare! Le prossime mosse delle lobby dell'azzardo saranno nel potenziare le reti e aumentare la batteria dei telefoni. Perché oggi di che cosa necessita sempre di più il mondo delle scommesse per crescere? Affidabilità della rete (per evitare class action e contrasti giudiziari spaventosi) e un minimo di banda garantita...chiederanno allo Stato italiano di dare wireless gratis per tutti, noi ci innamoriamo, mentre invece le lobby dell'azzardo ci stanno manipolando. Ci faranno potenziare queste reti facendoci veicolare che è una cosa che serve al cittadino, quindi ce la pagheremo noi e invece sfrutteranno le lobby. Se si guarda l'azzardo sotto questi aspetti della cura del malato, è troppo limitante. E allora io mi chiedo "cos'è che potremmo proporre di così accattivante che permetta di cambiare l'attenzione dell'individuo, impegnandolo allo stesso modo come per il gioco d'azzardo?". In America quasi dappertutto è vietato il gioco d'azzardo online. A Las Vegas oggi abbiamo slot machine nei supermercati, nelle farmacie... come in Italia, ma lo Stato italiano è stato il canale della sperimentazione. Sai dove girano i server dei texas holdem canadesi? Girano nei server di lottomatica a Roma. Per quanto riguarda le politiche... abbiamo inciso sempre di più sulle politiche regionali, in primis, perché era la legge regionale che permetteva e quindi in Lombardia abbia spinto e con il movimento NO SLOT abbiamo portato il nostro contributo, ce lo riconoscono. Da lì a

cascata sono arrivate anche le ordinanze comunali che hanno permesso a Pavia di avere le slot machine in accensione solo 8 ore il giorno. Sono tutte state possibile da questo monitoraggio del territorio, abbiamo portato dei dati, e dal fatto appunto che c'era una legge regionale a cui far riferimento. La politica ha risposto....ma perché si è sentita spinta dal basso.

3) Le motivazioni che inducono l'individuo a giocare sono rimaste le stesse?

L'azzardo nasce per fare cassa. Se io ho depauperato una classe sociale come gli anziani, devo pensare ad altri. E infatti noi da tempo abbia visto l'età media dei giocatori, che si avvicinavano a noi, scendere a tal punto che adesso stanno aggredendo la classe soprattutto degli adolescenti spiando dai vari social e dei vari collegamenti che loro hanno, come e dove vanno e quindi che cosa incrementare. Tutto questo porta a trovarti in crisi su che tipo di terapia e di risposte dare, che vanno sempre interpretate in base a quello, purtroppo, che l'industria dell'azzardo permette. Loro arrivano sempre prima, noi arriviamo dopo! Ma oggi sempre più la cura è diversa e sarà diversa a seconda anche da chi viene aggredito. Questo è il quadro, anche se la motivazione rimane la stessa, una donna mi disse “quello che la gente non capisce, è che io non gioco per giocare, ma per rimanere lì, accanto alla macchina. Perché li stacco tutto il pensiero, è una sorta di trance, dove davvero tutti i casini che avevo me li dimentico” ed è comune a tutti. Si arriva a un punto dove

uno gioca per stare lì. E non è la vincita o la perdita il problema principale per loro. Cos'è allora oggi che tiene questi ragazzi davanti alla macchina, al tabellone delle scommesse, al biglietto d'azzardo..incollati allo smartphone? È qualcosa che ti procura adrenalina, dove sicuramente ti senti appagato. È uno sballo di cui inizi a percepire il gusto, il problema però è che in realtà ti stai consumando. Io continuo a dire “ ma se fa male, perché è legale?” Oggi questo è legalizzato! Questa morfina sociale è legalizzata ovunque...e fa male.

4) I giocatori patologici aderiscono in maniera più presente e continua alle cure e proposte di aiuto?

Le esperienze fatte nei centri di cura sono state positive ed efficienti, sentendo i pareri di ex giocatori?

Il giovedì mattina faccio sempre delle riunioni soprattutto con chi gestisce i gruppi della zona. Adesso ho una bravissima collega che mi sta dando una mano e che ha un valore aggiunto per me... è cieca. Mi ha aiutato molto a capire tante cose dell'azzardo, tieni presente che le prime slot machine studiate in America nel 2001 furono studiate anche su slot machine per ciechi. Il promoter fu Eye Chart. Questa collega ha studiato molto e sta seguendo anche in terapie individuali alcuni giocatori che le mando, stamattina mi ha detto “Simone, l'importante è lavorare sull'attenzione al proprio corpo, perché il giocatore d'azzardo fatica a sentirsi” quindi abbiamo deciso di proporre anche delle

tecniche di rilassamento...per sentire il proprio respiro. Il giocatore deve riuscire a decodificare ciò che succede di se stesso. Perché di fronte ad una slot machine perde completamente la ragione. Allora bisogna aiutarlo perché più riesce a decodificare, a verbalizzare la “pancia”, il motivo, più ha la possibilità di essere padrone di quelli che sono i suoi stati. Noi abbiamo un sacco di ex giocatori che ci stanno dando una mano. Non si esce dall'azzardo che non si gioca più, ma si esce perché cambia lo stile di vita. Tieni presente che davvero quando uno cambia stile di vita poi ti aiuta, abbiamo ex giocatori d'azzardo che essendo docenti universitari, ci stanno aiutando anche per fare scuola ai ragazzi in comunità che avevano difficoltà con le sostanze. Abbiamo ingegneri che ci stanno aiutando nei nostri laboratori, abbiamo gente che viene al gruppo e fa da mediatore al gruppo, è il “modello” che i partecipanti vedono, è una persona che è uscita da questa malattia e volontariamente viene nei nostri laboratori dal lunedì al venerdì. L'aiuto non si è fermato, loro sono andati avanti. Un bel 95% delle persone in cura sono riuscite a seguire le terapie di intervento e a rinascere, il cambiamento rispetto al 2013 si vede...la svolta comincia però dal momento in cui il paziente si fida e decide di farsi aiutare.

5) Un parere personale, una prospettiva per il futuro

Sono convinto che come la storia ci ha sempre insegnato, c'è sempre qualche rivoluzione che procede e che cambia. Io penso che si arriverà ad un punto che si andrà in default, ma in

default proprio educativo, culturale...dove l'azzardo verrà spazzato via, ma....prova a farti un'idea...sai quanto costa una sala giochi? Costruirla, farla a regola d'arte: l'impianto di sicurezza, quello antifumo, il ricambio costante d'aria che sennò è viziata...costa un sacco. E chi ha sempre finanziato? Le banche. Un domani se non arrivano più soldi dell'azzardo...scoppia una bolla che già sta rischiando di esplodere...è solo questione di tempo questo succederà, e sarà questo che darà una svolta. La mia prospettiva è questa: andremo in bancarotta tutti. Si "butta" in azzardo, termine che usano gli americani, 90miliardi all'anno. Sono soldi. Non credo mai alle strategie difensive, credo sempre di più a delle strategie d'attacco. In certe occasioni mi è capitato di dirlo anche a certi signori dell'azzardo "rimetteteci a posto il territorio a vostre spese" penso che sia opportuno che noi glielo chiediamo, perché ci lasceranno un campo minato dove si troverà davvero del disastro ovunque e non è giusto. Questi signori hanno sfruttato un territorio e delle persone e ora devono rimettere a posto, non ci interessa niente dei cocci o del fatto che loro se ne vanno, dobbiamo pretendere che risistemino il territorio. Perché l'azzardo poi si sposta tutto online, è già pianificato! Noi lo aspetteremo e daremo l'allarmismo, mentre loro sono lì alla finestra che ci guardano, ci osservano. Questa è l'immagine che io ho delle lobby dell'azzardo, ci sono delle holding. Gtech è leader mondiale nella fornitura delle tecnologie delle slot machine, dei casinò, delle lottery...l'ex lottomatica che discende da chi? Dalla De Agostini! Dove tutti noi abbiamo studiato sui nostri atlanti.

Giochi e scommesse, gambling online, lo sport....ormai è tutto in mano a loro...Io dico, oggi come fai a fermare un colosso che ha un holding così. Un biglietto su cinque venduto nel mondo (Gratta e vinci), è venduto in Italia. È importante precisa un aspetto: questo movimento NO SLOT non è un movimento “proibizionistico sì” o “proibizionistico no”, noi siamo nati per dare una risposta educativa, culturale e la domanda principale era: “perché?”. Analizzando una rinascita dell'economia...tieni presente che qui a Pavia le panetterie non vendevano più tutto il pane, le gelaterie non riuscivano a smaltire tutto il gelato, è calato in un modo drastico anche il consumo. Un pavese butta in azzardo 8 euro ogni giorno, 11% del Pil. È chiaro che questi soldi che sono drenati in altro, bisogna ricondurli ad una giusta economia che trova posti di lavoro dove i nostri giovani possono inserirsi. Oggi l'azzardo uccide la relazione tra le persone.

Festival dell'Economia di Trento 2015, apre il dibattito
Marcello Esposito:

Inquadro il fenomeno dell'azzardo e cerco di mostrare la sua dimensione economica ed anche la sua attinenza con il tema guida di questo festival. Iniziamo partendo da alcuni dati che mostrano la rilevanza economica del settore soprattutto in un Paese come il nostro. In Italia il volume in affari legato al gioco d'azzardo è di assoluto rilievo. Il volume giocato corrisponde a 84 miliardi di euro l'anno, nel mondo nel suo complesso si gioca circa 400 miliardi all'anno, quindi l'Italia rappresenta da questo

punto di vista uno dei mercati, se non addirittura il mercato di massa più importante, per quanto riguarda l'azzardo. Le nostre aziende in questo settore sono a livello di “eccellenza” mondiale, quindi abbiamo circa 400 mila slot machine sul nostro territorio, circa una ogni 150 abitanti. Per fare un confronto con gli Stati Uniti che sono considerati da tutti noi nel nostro immaginario collettivo la patria dell'azzardo, nonostante stiamo confrontando un Paese, l'Italia, con un continente, gli Stati Uniti, ci sono circa il doppio fra le due e le tre volte le macchinette che ci sono in Italia. Per lo Stato è sicuramente un business importante, l'evoluzione del tempo dal 2003 fino al 2014 dei volumi giocati: normalmente perdiamo attorno ai 18 miliardi di euro l'anno e l'erario di questi 18 miliardi incassa 8 miliardi di euro, stiamo parlando di una fonte considerevole di ingressi. Comunque le entrate per gli erari sono rimaste abbastanza stabili negli anni, questo perché forme di gioco più moderne rispetto alle tradizionali lotterie che hanno una percentuale di incasso per l'erario molto maggiore, sono poi state sostituite da slot machine, Vlt, per arrivare all'online gambling dove le percentuali sono molto più basse. Quali sono le ragioni del successo dell'azzardo in Italia? La motivazione sta nel fatto che noi con la liberalizzazione del 2003 abbiamo rotto il confinamento spazio-temporale in cui l'attività di gioco d'azzardo era stata vincolata fino al 2003. Fino agli anni '90 si giocava esclusivamente alla schedina del totocalcio, quindi una volta alla settimana, si giocava alla lotteria di capodanno, una volta all'anno, poi c'erano le ruote che giravano

una volta la settimana. Ecco, nel 2003 tutto questo finisce, si concede alla forma più pericolosa di azzardo, che è il machine gambling, di arrivare nel luogo di socialità primario del Paese: il bar. Quello che è un sogno per qualunque rete di distribuzione, si realizza consentendo di occupare tali spazi contemporaneamente con l'arrivo della liberalizzazione degli orari degli esercizi commerciali. Quindi i casinò, una volta ce n'erano quattro in Italia, ce li ritroviamo sotto casa senza vincoli di orario e questo genera, in 10 anni, l'occupazione totale del territorio italiano da parte di queste forme di mini casinò. Degli 8.057 comuni italiani, senza slot ne sono rimasti soltanto 923, se andiamo a vedere all'interno dei 923 comuni la dimensione territoriale è composta da una media di abitanti di 561 persone. Il più grosso di questi comuni senza slot ha circa 3.800 abitanti, quindi sono stati lasciati fuori tutti i territori dove non conviene investire. Tutto ciò è abbastanza paradossale perché avviene in un contesto dove da codice penale il gioco d'azzardo in Italia sarebbe vietato, le slot machine a quanto pare non sono considerate illegali in Italia. Quali sono alcuni dei problemi dell'azzardo? Innanzitutto notiamo che l'azzardo ha una stretta correlazione inversa con il reddito delle persone. L'azzardo è legato anche alla fragilità che può essere misurata in molti modi, per esempio se noi guardiamo la spesa per azzardo rispetto alla percentuale di pensionati troviamo anche in questo caso una correlazione positiva. Infine il gioco d'azzardo si concentra nelle zone più popolari della città. In questo caso facciamo riferimento a Milano, ma questo si ritrova

ovunque e poi l'azzardo trova una correlazione con la qualità del tessuto sociale dei territori. Laddove c'è maggior volontariato e quindi dove c'è maggior attenzione alla comunità, si gioca di meno. Questo lo troviamo poi anche nella legislazione perché alcune regioni sono più avanti rispetto ad altre nel combattere il fenomeno dell'azzardo, la Lombardia nel 2013 ha varato una legge che sta creando parecchi problemi all'industria dell'azzardo e sta dando una gran mano ai cittadini nello spostare le slot machine fuori dai luoghi della quotidianità. La cosa interessante dell'azzardo è che rappresenta anche un modo per analizzare in maniera amplificata alcune delle contraddizioni che caratterizzano il nostro modo di vivere attuale, il nostro modello economico e non è soltanto la pervasività degli elementi e delle tecniche di gioco nei contesti economici più disparati, non è nemmeno l'analogia tra il linguaggio della finanza e quello delle dipendenze. C'è qualcosa di più profondo che lega il gioco d'azzardo legalizzato al nostro modello di sviluppo ed è qualcosa attraverso la quale possiamo analizzare alcune diadi come la contraddizione tra l'autoregolamentazione e la protezione del consumatore, quando c'è un forte gap di conoscenze e fragilità fra l'idea di comunità e la prevaricazione dei più deboli, fra la generazione artificiale di rischio e la effettiva vitalità delle economie finanziarizzate. Nel momento in cui il denaro straripa nella dimensione ludica dell'uomo che dovrebbe essere la dimensione meno toccata, dove l'azzardo riesce a penetrare..lì nasce la contraddizione! Perché per l'onnisciente homo oeconomicus, che sta alla base

dei modelli di autoregolamentazione su cui si fonda l'ideologia totalizzante del mercato, il gioco d'azzardo non dovrebbe nemmeno esistere. Potremmo giustificare l'azzardo di massa in una logica collettiva come una forma di eugenetica applicata all'omo oeconomicus, cioè utilizzo l'azzardo per eliminare gli scarti, quelli che non sanno contare, quelli che sono più fragili, che non sono grado di gestire risorse e li trasferisco a chi li sa gestire meglio. Però questo contrasta con l'idea di comunità che noi abbiamo e di mutuo supporto che sta alla base della convivenza civile ed è su queste idee che può esistere una società come quella occidentale, può esistere il diritto alla proprietà privata. Il capitale sociale che abbiamo imparato essere una risorsa fondamentale per lo sviluppo economico, viene ad essere ridotto dall'esplosione stessa della dimensione denaro all'interno di altre dimensioni dell'uomo e qui appunto nasce un problema fondamentale: la protezione del consumatore può basarsi sulla sola "informazione"? In altre realtà, diverse dalla finanza, non la si pensa così. In finanza è ancora qualcosa che le nostre autorità devono fare proprie, le avevano fatte proprie una trentina di anni fa ma hanno abbandonato appunto per questa ideologia del libero mercato. Infine, il problema maggiore è se il rischio è artificiale e se questo rischio riflette una effettiva vitalità dell'economia sottostante. Le tecniche di misurazione e gestione del rischio sono alla base dell'esplosione del peso della Finanza nell'economia contemporanea. Eppure, la finanziarizzazione dell'economia è andata di pari passo con un aumento della volatilità dei merca-

ti e della frequenza/profondità delle crisi. La finanziarizzazione è stata la risposta presciente all'aumento del rischio futuro o ha creato essa stessa il rischio che poi avrebbe dovuto aiutare a gestire? Qui c'è l'analogia con il gioco d'azzardo, cioè il rischio artificiale può essere considerato un surrogato alla vitalità? Questo nell'azzardo esiste, i pensionati ne sono una preda ricercando un dinamismo che si è perso.

Successivamente interviene Natasha Dow Schüll:

Buongiorno a tutti, come ha detto Marcello Esposito sono antropologa culturale ed è dagli anni '90 che mi occupo dell'azzardo. Mi sono concentrata sugli effetti dell'innovazione tecnologia nell'industria dell'azzardo, il mio progetto è iniziato molti anni fa come studio dell'architettura, del design di interni e anche delle strategie di gestione in relazione a questo boom di costruzione di casinò. Un progettista ha detto “si cerca di disporre i punti focali del casinò per attirare le persone sempre più dentro, nella trappola per topi”. Io ho imparato che tutta l'impresa del casinò era costruita attorno ad una cosa: la slot machine. Il punto era come fare a portare le persone davanti alla slot machine, farle sedere lì e tenerle lì e questo valeva non soltanto per i grandi casinò per turisti, ma anche per i casinò più piccoli, quelli per il mercato locale, sostanzialmente per quelli che vivono a Las Vegas. È molto facile arrivare a giocare a Las Vegas, è il cosiddetto gioco comodo che si trova dappertutto. Dietro ogni slot machine però, sui muri, sono presenti delle pubblicità di vari gruppi di auto-aiuto dell'associazione di giocatori anonimi e tut-

ta una serie di altre indicazioni su come cercare di risolvere il problema della dipendenza da gioco. Io credo che tutto questo faccia capire molto bene che a Las Vegas è cresciuta anche un'industria terapeutica oltre a quella del gioco d'azzardo. A metà degli anni '90 proprio nell'ambito della mia ricerca ho partecipato ad incontro dei giocatori anonimi e mi ha colpito molto il fatto che tutti quelli del gruppo giocavano alle macchinette. Non è che giocassero e puntassero sui cavalli o che giocassero a black jack o baccarà, no!, il 90% di loro giocava alle slot machine e al video poker e mi sono resa conto che capivo meglio la loro esperienza soltanto attraverso una migliore comprensione delle macchinette stesse. Di conseguenza alla fine degli anni '90 ho esteso l'ambito della mia ricerca e ho cominciato ad intervistare i progettisti, i venditori delle macchine, sono andata nelle fabbriche a vedere come venivano costruite le slot machine, ho parlato con i matematici che le sviluppano e ho partecipato anche alla grande convention dell'industria la Global gaming export che sembra un grande casinò, per la verità, ed è invasa dalle slot machine. Quest'ultime sono percepite normalmente come una forma leggera del gioco d'azzardo perché le puntate sono relativamente basse, si possono giocare anche 50 centesimi, un dollaro.. è facile giocare. Da un punto di vista storico si pensa che siano le donne, gli anziani ed i bambini a giocare alle slot, perché assomigliano molto ai giochi che si trovano nelle sale da gioco per ragazzi e in effetti però queste macchine sono considerate dai ricercatori come la forma maggiore di gioco d'azzardo,

quella che assorbe più denaro di tutti. Parliamo allora di ludopatia. Il problema da dove viene? Da chi gioca o dalla macchina? Secondo me la dipendenza non è insita nell'uno o nell'altro, ma deriva dall'interazione tra le due cose. La maggioranza della ricerca sull'azzardo sfortunatamente si concentra soltanto su un lato del problema, cioè la persona, il giocatore, il profilo psichiatrico, le sue motivazioni, la neurochimica, la genetica, i fattori sociali, la biografia quindi del giocatore. In parte quest'enfasi c'è perché non è che venga assunta una sostanza che da dipendenza, ma in parte è anche perché l'industria stessa del gioco d'azzardo ha fatto sì che i finanziamenti andassero in una certa direzione, cioè all'analisi della persona e non del prodotto. Naturalmente ci sono persone che sono più vulnerabili rispetto alla dipendenza, ma si può anche dire che gli oggetti di per se sono più o meno bravi ad attirare le persone quindi non si tratta semplicemente di attirare i giocatori problematici, bisogna considerare tutta l'interazione con le macchinette alle quali giocano. Le slot machine sono state chiamate negli Stati Uniti, il crack dell'azzardo, la morfina elettronica e tutta una serie di altre definizioni, una forma di dipendenza. Studi hanno riscontrato che le persone che giocano ripetutamente alle macchinette, ovvero i giocatori abituali, sviluppano una dipendenza tre/quattro volte più velocemente rispetto alle persone che fanno scommesse nello sport, o scommettono giocando a carte e sempre lavorando sul campo in vent'anni ho capito che le slot moderne sono in grado di creare dipendenza così tanto perché creano una situazione di

gioco che è solitario, rapido e continuo. Una persona mi ha detto “la mia vita gira intorno alle slot, quando non sto giocando il mio unico pensiero è come fare per ritornare a giocare alle slot e quando gioco dimentico tutto: me stesso e persino il nome dei miei figli!”. Quindi diversamente da altri giochi che prevedono interazione con gli altri nel caso delle macchinette, non c'è interferenza da parte di altri giocatori, è una zona autonoma, isolata, in cui la propria vita sociale, il senso del tempo, del proprio corpo e del valore monetario scompaiono. I giocatori abituali vengono valutati in base al tempo passato alla macchina, in inglese si chiama “time on device”, il termine viene utilizzato per concentrarsi su una modalità di gioco che non ha a che fare con il rischio o con le citazioni del gioco, ma con il fatto di restare a giocare e chi progetta le macchinette lo sa bene. Un progettista ha detto “i nostri migliori clienti non sono interessati al divertimento di per sé, vogliono essere totalmente assorbiti dal ritmo del gioco”. Allora se i giocatori vogliono rimanere alla macchina, l'obiettivo dell'industria del gioco è quella di sviluppare una tecnologia che ci dia continuità nella produttività del gioco, una definizione di questa produttività si riferisce “alle scommesse piazzate da un giocatore in un dato intervallo di tempo, l'accelerazione si riferisce alle azioni volte a facilitare il gioco così che i giocatori possano essere più produttivi nel senso che puntano somme maggiori, giocano più velocemente e giocano anche più a lungo”. La progettazione delle macchinette dal posto dove ci si siede agli elementi matematici, ecco tutto questo ruota attorno

agli elementi che sono: tenere le persone lì, farle giocare a lungo, farle giocare sempre di più e in modo continuo. È stata data la possibilità alle macchinette di accettare le banconote, quindi invece di dover mettere una moneta alla volta, che è un processo estremamente lento, si mettono dentro 20 dollari e su un display compare l'importo che si sta giocando. La maggior parte però dei giocatori non utilizza più neanche le banconote, utilizza le carte di credito. Nel momento in cui si comincia a giocare ci sono dei pulsanti, non si tira più una leva, le mani stanno appoggiate sulla console e si sposta solo un dito. Anche in questo caso abbiamo una citazione di un rappresentante dell'industria dell'azzardo che dice: “una slot è un apparecchio mangia soldi, molto veloce, una singola partita non dovrebbe durare più di tre secondi e mezzo”. Questo significa 1.200 mani che si muovono sulla tastierina all'ora. Come facciamo a parlare di responsabilità del giocatore? In questo modo si risparmia tempo ed energia fisica che è un'altra risorsa su cui si concentra molto l'industria del gioco d'azzardo. Si fa tutto affinché la persona possa inserire la banconota in maniera molto agevole senza dover neppure alzare il braccio per fare questa operazione, questa cosa è stata detta da un esperto che ha affermato “l'ergonomia rende un giocatore di slot molto più produttivo”. Una pubblicità di un'azienda che fa le sedute per i casinò propone di eliminare tutti gli spigoli che possono creare disagio alle gambe, che possono bloccare la circolazione sanguigna nelle gambe soprattutto negli anziani, per avere un maggiore benessere. L'innovazione più importante,

quando si tratta di mantenere i giocatori in questa zona di gioco, sono le innovazioni dietro lo schermo, cioè le cose che non possiamo vedere dove c'è un microprocessore e dove c'è un generatore random di numeri che lavorano insieme agli algoritmi per calcolare l'esito del gioco. I progettisti più volte mi hanno detto che è possibile avere il dispositivo più bello del mondo, ma è la matematica che lega il giocatore. Cosa vuol dire "matematica": si intende che c'è un programma di rinforzo per il giocatore, per usare il linguaggio della psicologia comportamentale, cioè la capacità del gioco matematico di trattenere il giocatore. Ci sono interi uffici di matematici nelle aziende che preparano delle simulazioni per valutare l'efficacia degli algoritmi di gioco. Di solito ci sono due algoritmi utilizzati che corrispondono a due tipologie di lavoratore, alcuni sono intesi al gioco d'azzardo attivo, cioè il giocatore che è disposto a scommettere molto, perdere molto, perché puntano al jackpot. Noi pensiamo che questo sia il tipico giocatore d'azzardo, quello che si assume il rischio, ma diciamo che non è questa la preda migliore per la macchinetta secondo il settore. La matematica viene progettata per quello che viene chiamato giocatore time on device cioè quello che gioca per vincere e poi per giocare. Si tratta di giochi che danno piccole vincite, sono dei piccoli rinforzi, erodono piano piano i soldi del giocatore che non si accorge nemmeno che sta perdendo tutto. Quali sono le logiche economiche di questi giochi? Naturalmente il profitto dal volume, non dal prezzo. Quindi rispetto al passato dove ci si concentrava su chi scommetteva molto, l'obiet-

tivo attuale è il giocatore quotidiano che gioca piccoli importi, magari 5 centesimi alla volta. Quindi se gli fornisci il giusto ritmo di time on device i clienti rimangono e giocano, se lo acceleri troppo e perdono troppo velocemente se ne vanno e non ci si guadagna quanto si potrebbe. In una classica slot machine si scommette sul gioco di una linea, le nuove macchine sono multilinee dove uno può scommettere non solo in linea orizzontale ma anche a zig-zag, addirittura in verticale. Si può scommettere anche su 15 linee in questo modo, in alcune si arriva a 100/200 linee e quindi cosa si fa in questi giochi? È possibile scommettere come se si giocasse su cento macchine, quindi mettendo 100 centesimi qualcosa si vince, magari 70, magari 5.. ma qualcosa si perde anche! L'importante per il giocatore è sentire il tintinnio delle monete che pensa di aver vinto e questo è il trucco di questa macchina. Nelle slot machine classiche a una linea, o si perde tutto o si raddoppia o triplica. In quelle nuove, multilinea, si vince comunque qualcosa ogni volta, si mette dentro 40 si vince 30, si mette 15 si ottiene 12 e in inglese parliamo di false vincite, si ha la percezione che si sta vincendo in realtà si perde in continuazione. Anche il video poker è divenuto molto popolare, con la stessa logica della macchina multilinea, qui abbiamo mazzi di carte multipli. Si gioca con 3 mazzi, 5 ma anche 50 e addirittura 100 mazzi. È interessante perché c'è un rischio ridotto, minore volatilità e in questo modo si assicurano i giocatori su come usare una strategia di investimento diversificando un portafoglio finanziario. In pratica dal punto di vista del giocatore cosa suc-

cede? Un giocatore parla di essere quasi connesso alla macchina, di essere parte della macchina. Tutto avviene così velocemente e il giocatore addirittura non percepisce più la mano sulla macchina, gli sembra di essere collegato come se la macchina fosse una prolunga del corpo e non fosse possibile separarsi da essa. Però per quanto collegato alla macchina, comunque il rapporto chiaramente non è sulla stessa base perché il giocatore vuole lasciarsi andare nel gioco, mentre il settore vuole trarre il massimo di guadagno dal giocatore. C'è necessità di continua produttività. Io parlo quindi di una specie di collusione asimmetrica, entrambe le parti vogliono qualcosa però c'è una asimmetria, potremmo anche parlare di questo principio come ludocapitalismo, si tratta di una strategia economica che trae valore dal gesto della scommessa. Il ludocapitalismo, in particolare il capitalismo da casinò è sempre più emergente. L'azzardo è una strategia per aumentare le entrate dello Stato. Nel 2008 ho sentito questa frase a una fiera sull'azzardo: "gli Stati reagiscono a quello che altri Stati fanno, c'è un'ansia competitiva, come una corsa alle armi". Le armi più proficue sono le slot machine in questa guerra. Vorrei ribadire, il problema non riguarda solo chi ha una diagnosi di ludopatia, ma anche le persone che non controllano quanto spendono o quanto tempo dedicano al gioco. Nel caso delle slot la maggior parte dei giocatori ha dei seri problemi. Sono i governi che devono intervenire in questo per trovare dei fondi per lottare contro il problema, anche se si formano delle considerazioni etiche. Ora vorrei parlare delle varie strategie

relative alla domanda: come regolamentare queste macchinette? Ci sono diversi approcci nella normativa ed ognuno di essi è basato su diversi modelli di responsabilità, quindi ogni approccio può dare una risposta diversa a questi quesiti, cioè: chi controlla e che cosa quando un cliente ingaggia una slot; il soggetto è un homo oeconomicus o un homo ludens; che soggetto è questa persona; chi è responsabile in caso di perdita di controllo del gioco; chi deve essere regolamentato e come. C'è una linea di responsabilità che va dal singolo all'industria e lungo questo spettro sono possibili diverse forme di normativa. Ad un estremo c'è il concetto di libertà di scelta da parte del singolo e quindi si parla di auto-regolamentazione. Nella forma estrema il mercato deve essere totalmente libero, non regolamentato e quindi il consumatore è sovrano e responsabile dei suoi atti. Una versione un po' più moderata del modello "libera scelta e auto-regolamentazione" è l'idea che il comportamento razionale sia una funzione della scelta informata: in altre parole, che la capacità di esercitare una scelta responsabile dipenda da un'informazione completa. Di conseguenza, l'intervento suggerito è l'educazione del consumatore. L'obiettivo in questo caso è quello di "aiutare i giocatori d'azzardo a diventare bravi consumatori". Un'idea relativamente nuova sulla scena della regolamentazione del gioco d'azzardo riguarda i programmi di "precommitment", con cui il singolo può (e in alcuni casi deve) autoregolarsi attraverso software che consentono di fissare dei limiti al tempo e al denaro che vuole spendere giocando, prima di cominciare. Invece di cercare di lavora-

re in qualche modo sulle macchinette, questo approccio utilizza le macchinette come uno strumento di gestione del rischio, come uno strumento di governance, piuttosto che come un oggetto. Rispetto al punto in cui ci troviamo nello spettro della responsabilità, fino ad ora il prodotto è stato lasciato intatto, mentre tutta l'energia si è concentrata sulla persona, cercando di aiutarla ad auto-regolarsi, ponendo dei limiti o attraverso tattiche di autogestione. Ciò distoglie l'attenzione dal prodotto. Una visione della responsabilità come qualcosa di condiviso fra la persona e il prodotto, farebbe sì che anche lo sviluppo della macchina debba essere in qualche modo regolamentato. Cito solamente alcuni brevi esempi, vediamo il fattore tempo: si può rallentare il giro del rullo della bobina per limitare le perdite oppure si possono stabilire dei limiti di perdita giornalieri, o un massimo di 15 linee sulle quali si può giocare per ogni slot machine. Esiste anche un sistema di allarme che dice: "stai giocando da un'ora, vuoi fare una pausa?" e che può bloccare la macchina. Ci sono, infine, vari suggerimenti su come lanciare questi messaggi nella maniera più efficace; la gran parte degli studi hanno visto che i messaggi dinamici, traslucidi, che vanno su e giù sullo schermo funzionano meglio che non i messaggi statici, per catturare l'attenzione dei giocatori e ridurre il gioco problematico.

Conclude, infine, il convegno Luigi Guiso:

Non ho mai giocato alle slot machine, ma mi è venuta voglia! Voglio vedere che tipo di relazione riesco a stabilire con la macchina e se questa poi mi rovina la famiglia. È un argomento

affascinante questo delle scommesse, io sono stato interessato dai numeri che caratterizzano questo mercato in Italia. La famiglia media italiana spende in media ogni anno 4 mila euro in scommesse di vario tipo e il settore fattura più o meno 84 miliardi di euro l'anno. Per capire l'entità della posta, l'Italia conta per il 22% della spesa globale in scommesse, però noi rappresentiamo meno dell'1% della popolazione mondiale e all'incirca il 2% del PIL. Sicuramente l'Italia da questo punto di vista è una totale outlier, cioè c'è una grossissima anomalia guardando alla dimensione di questi numeri. È vero che spendendo 4 mila euro in scommesse, 3 mila ti ritornano come vincite in media, però mille vengono perse. Il costo per famiglia di questa attività è una perdita secca di mille euro l'anno. L'entità di questa perdita è più o meno 5 volte quella che si pagava per la vecchia IMU in media per famiglia, circa 200 euro. Per di più questa spesa è raddoppiata dal 2003 durante la crisi finanziaria. Qual'è la natura del fenomeno? Perché è emersa? Non è facile rispondere a queste domande in parte perché non esistono dati e in parte non esistono dati perché l'agenzia che gestisce il mercato, il monopolio dello Stato, non diffonde informazioni. Non sappiamo di questi 4 mila euro quali sono le famiglie che li spendono e che cos'è che determina questa scelta. Però una congettura la si può avanzare, oggi infatti il gioco viene gestito in regime di monopolio dall'amministrazione dello Stato, il nostro è uno Stato molto indebitato e che ha bisogno di moltissimi soldi. Le scommesse sono un ottimo modo per generare introito per lo Stato perché è una tassa che la

gente paga volontariamente, è una tassa perché tu spendi 4 mila e ti restituiscono 3 mila, mille vanno nel budget dello Stato e tra i gestori ed è una tassa essendo volontaria che non crea problemi di consenso politico diversamente da qualunque altra tassa. Questo vuol dire che diventa difficile smantellarla, nel caso volessimo levarla è estremamente complesso perché il governo di turno si troverebbe a dover reperire un gettito più o meno annuo di 8,9,10 miliardi palese, dove alla gente glielo devi imporre invece che contribuirlo volontariamente. L'amministrazione dei monopoli, in questo caso, si dimostra estremamente efficiente nel perseguire questa strategia di sviluppo per far funzionare il gioco. L'offerta negli anni si è notevolmente accresciuta, se si vuole contenere il gioco dobbiamo dare attenzione all'offerta piuttosto che alla domanda. Le scommesse, inoltre, sono molto eterogenee. Esistono altri tipi di scommesse oltre alle slot machine, che hanno una natura diversa e che hanno una forte componente finanziaria. Le prime hanno questa componente di addiction di cattura e importanza della macchina, le altre hanno una componente finanziaria: chi gioca alla lotteria di capodanno non lo fa perché si diverte, ma perché il biglietto che prende gli dà la possibilità di fare il colpo della sua vita. Queste due tipologie bisogna tenerle distinte anche se le lega un elemento: che in tutte e due i casi si perde! In media chi partecipa a questo tipo di giochi perde, quindi sono "investimenti" con rendimento atteso negativo, però hanno una funzione diversa. Le scommesse di natura finanziaria non hanno questo tipo di problematica, rimane però il

fatto che in media se tu continui a scommetterci e se lo fanno soprattutto particolari gruppi, quelli mediamente perdono. Non sono dissimili da un altro tipo di investimento finanziario, per esempio le start up, se uno investe in una start up, queste hanno quel tipo di caratteristica, nella maggior parte dei casi ci perdi soldi, però ci sono anche casi in cui con le start up puoi guadagnare tanti soldi. Qual'è la differenza più seria? Che le start up in media danno un rendimento positivo mentre la lotteria di capodanno dà in media un rendimento negativo. La seconda caratteristica è che le start up sono gli investimenti che hanno questo tipo di natura di ritorni accessibili ai ricchi perché richiedono un capitale iniziale relativamente grande e così via. Le lotterie sono tipicamente lo strumento in cui uno può cercare la sorte con un prezzo basso per i poveri, però se i poveri hanno accesso a questo tipo di investimento mediamente sono destinati a impoverirsi ancora di più perché collettivamente perdono. Esiste un modo per eliminare questo aspetto, cioè rendere accessibile anche ai poveri che vogliono tentare la sorte e di cercare di spendere un po' di soldi per cercare di guadagnare tantissimo in modo accessibile. Se questi buttano via mille euro l'anno in scommesse con rendimento negativo e se uno prendesse questi mille euro e li investisse in un fondo azionario, sostanzialmente dopo 30 anni con un rendimento medio dell'8%, lasciandoli a maturare, si ritroverebbero più o meno all'età della pensione con qualcosa come 150 mila euro di risparmio, avendone investiti complessivamente 30 mila. L'investimento azionario comporta

del rischio, però viene ripagato. Se esistesse la possibilità di pilotare parte di queste scommesse a fondo perduto verso investimenti di questo genere, credo che si farebbe un bel lavoro e parte di questi proventi potrebbero essere anche investiti in start up. La mia idea riguardo a questa tipologia di scommesse è che bisognerebbe vedere se si può costruire uno strumento finanziario che consenta ai poveri di accedere a scommesse che hanno rendimento atteso positivo. Infine sul problema della regolazione di queste cose, credo che ci sia una domanda fondamentale, l'aspetto comune che riguarda sia le slot machine che i giochi tipo le lotterie di capodanno eccetera è che entrambe hanno rendimento negativo, che cos'è che ci preoccupa nella partecipazione, nell'utilizzo delle persone di queste attività? Il fatto che perdono soldi in media o qualche altra cosa? Nel caso della lotteria finanziaria, cioè tipo la lotteria di capodanno secondo me l'aspetto più interessante è il fatto che in media ci perdono dei soldi, non mi sembra che comprare quel tipo di biglietti sia un'attività per altri versi pericolosa. Nel caso delle slot machine il discorso può essere diverso, però supponiamo di fare il seguente esperimento: di riuscire ad offrire slot machine che in media uno né ci perde né ci guadagna. Eliminiamo quindi il danno dal punto di vista finanziario. Vogliamo ancora scoraggiarle? Vogliamo ancora impedirne l'uso e se sì perché? Rispondere a questa domanda è importante perché ci dà una prospettiva sul come regolarle, sul perché lo vogliamo fare. Io penso che si possano citare almeno due ragioni per preoccuparsi delle slot machine. La prima è che

se queste macchinette danno dipendenza e se questa dipendenza distrae tempo della persona da altri usi di tipo produttivi o investimenti in capitale umano o semplicemente lavoro, c'è un costo sociale e un costo personale che non è soltanto il fatto che perdi i soldi delle puntate. La seconda è che ci possono essere degli inconvenienti da quel tipo di attività perché influenzano altre attività della persona. C'è uno studio di una ricercatrice di Toronto che aveva documentato che dopo la legalizzazione dell'apertura dei casinò in una serie di quartieri, i risparmiatori che vivevano nei pressi dei casinò non solo avevano iniziato a giocare di più, ma avevano iniziato anche ad investire in attività finanziarie i loro risparmi personali in modo molto più rischioso. Ecco questo è un esempio del perché si vuole eventualmente regolare l'uso dell'attività e della dipendenza dalle slot machine perché l'impatto può non essere confinato soltanto a quell'attività ludica ma può trasferirsi nella gestione dei risparmi e influenzare in modo più sostanziale i comportamenti. Una difficoltà in Italia è che abbiamo un regime di monopolio, non un regime di mercato e talvolta lo Stato può essere molto più cinico del mercato, nel nostro caso credo che lo sia.

CONCLUSIONI

L'incontro con Simone Feder mi ha permesso di perfezionare questa tesi, dando alla stesura non solo un'interpretazione teorica che ho tratto dall'analisi dei vari libri letti, ma anche pratica ed attuale circa la situazione del gioco d'azzardo nel 2015. Le risposte che Feder ha dato alle mie domande non sono state solo chiarimenti, ma anche conferme del percorso seguito per sviluppare la presente tematica. Approfondendo l'argomento circa la situazione di Pavia, grazie alla padronanza in materia da parte di uno psicologo che si dedica da anni nell'affrontare tali problemi sul campo, sono state affrontate anche le problematiche che definiscono il gioco d'azzardo in generale, anche grazie al convegno tenuto a Trento incentrato sulla situazione italiana comparata a quella americana. Le informazioni che ho appreso non si trovano scritte sui libri sia perché molti testi sull'argomento sono ancora in stampa, sia perché alcuni di questi argomenti sono poco pubblicizzati. Siamo comunque giunti alla conclusione che l'Italia si sta muovendo per cercare di fermare questo fenomeno così aggressivo, ma sono ancora molti gli interrogativi per una serie di motivi: perché per ogni nuova scoperta nascono nuove domande sempre più specifiche ed anche perché negli anni cambia il target dei giocatori patologici quindi le tecniche utilizzate fino a qualche anno prima non sono più valide.

Gli studi effettuati negli anni ci hanno permesso di capire

come si comporta un giocatore dal momento che diventa dipendente e come possiamo intervenire per aiutarlo a guarire, oltre alla capacità di sviluppare delle modalità di prevenzione per evitare di incorrere nella dipendenza. Si analizzano così gli atteggiamenti da tenere e quelli da evitare, ma non siamo ancora arrivati a capire cosa spinga una data persona a diventare attratta dall'azzardo, né il perché. Alla fine ognuno di noi ha vissuto dei momenti difficili nella propria vita, a tutti è capitato di sentirsi soli anche solo per un secondo, però non tutti siamo tentati dal gioco.

L'evoluzione rapida dell'attenzione rivolta al gioco d'azzardo in Italia ha contribuito al degrado attuale del nostro Paese che a fatica oggi prova a riemergere. Quale contributo possono dare i cittadini italiani per cercare di risolvere questa situazione? Per prima cosa è importante prendere la Lombardia come esempio da seguire anche per le altre regioni d'Italia, diffondendo la consapevolezza che la regione più sottomessa al gioco d'azzardo si sta rialzando conseguendo buoni risultati, sia numerici sia relazionali, per tutte le persone che con costanza aderiscono alle proposte dei movimenti NO SLOT. In seconda analisi dobbiamo presentarci pronti nel saper affrontare con efficienza e rapidità ogni problematica, mantenere salde le nostre idee, essere capaci di ascoltare, essere propositivi e fiduciosi nel cambiamento.

Scommettiamo che il messaggio che riusciamo così a trasmettere allo Stato italiano, la volontà di collaborare, la capacità di riflettere e di far valere le proprie necessità, la padronanza che dimostriamo nel gestire il nostro destino, porta a cambiare la sor-

te del nostro Paese?

FONTI

Bibliografia

Caillouis R., I GIOCHI E GLI UOMINI. *La maschera e la vertigine*. Bompiani, 2013.

Cancrini L., SCHIAVO DELLE MIE BRAME. *Storie di dipendenza da droghe, gioco d'azzardo, ossessioni di potere*. Frassinelli, 2003.

Cattarinussi B., NON POSSO FARNE A MENO. *Aspetti sociali delle dipendenze*. Franco Angeli, 2013.

Cefaloni C., VITE IN GIOCO. *Oltre la slot economia*. Città Nuova, 2014.

Croce M., Rascazzo F., GIOCO D'AZZARDO. *Giovani e famiglie*. Giunti Editore, 2013.

De Iellis L., TROPPE VITE IN GIOCO. *I familiari, vittime sconosciute del gioco d'azzardo*. Exòrma, 2009.

Dipartimento Politiche Antidroga (2012), *Gioco d'azzardo problematico e patologico*, 06/10/2014:

“[http://www.politicheantidroga.it/media/601054/cap_i.5%20\(9\).pdf](http://www.politicheantidroga.it/media/601054/cap_i.5%20(9).pdf)”.

Dipartimento Politiche Antidroga (2013), *Differenze di genere nella tossicodipendenza e nel gioco d'azzardo*, 06/10/2014:

“http://www.italianjournalonaddiction.it/pdf/vol3_2/contributi%205.pdf”.

Dotti M., IL CALCOLO DEI DADI. *Azzardo e vita quotidiana*. O barra O, 2013.

Dotti M., SLOT CITY. *Brianza-Milano e ritorno*. Round robin, 2013.

Fioroni A., LE REGOLE DEL GIOCO. *Azzardo, dipendenza e criminalità: la campagna dei sindaci per contrastarli*. Terre di Mezzo, 2013.

Folena U., L'ILLUSIONE DI VINCERE. *Il gioco d'azzardo emergenza sociale*. Ancora, 2014.

Green A., SHOPPING, COMPUTER, PILLOLE, ANCO-

RA UNA E POI SMETTO! *Come nascono le dipendenze e come possiamo farne a meno.* FerrariSinibaldi, 2011.

Guerreschi C., NEW ADDICTIONS. *Le nuove dipendenze.* San Paolo Edizioni, 2005.

Guerreschi C., NON è UN GIOCO. *Conoscere e sconfiggere la dipendenza da gioco d'azzardo.* San Paolo Edizioni, 2012.

Linden David J., LA BUSSOLA DEL PIACERE. *Ovvero perché junk food, sesso, sudore, marijuana, vodka e gioco d'azzardo ci fanno sentire bene.* Codice, 2012.

Liuzzi E., Beccaria A., GIOCHI NON PROIBITI. Imprimatur, 2012.

Pacini R., Paolino G., Fiorelli M., Ionata P., Scotto M. e R., DIPENDENZE. *Alcool, gioco, sesso, droghe.* Città Nuova, 2010.

Pani R., Biolcati R., LE DIPENDENZE SENZA DRO

GHE. *Lo shopping compulsivo, Internet e il gioco d'azzardo*. UTET, De Agostini, 2006.

Papa Francesco I (2013), VITA. *Il giusto passo*, novembre 2013, 10/09/2014:

“<http://www.vita.it/magazine/il-giusto-passo-numero-speciale-papa-francesco.html>”.

Scafoglio D., LA VITA IN GIOCO. *Antropologia, letteratura, filosofia dell'azzardo*. Marlin, 2006.

Scitovsky T., L'ECONOMIA SENZA GIOIA. Città Nuova, 2007.

Toffa N., QUANDO IL GIOCO SI FA DURO. *Dalle slot machine alle lotterie di Stato: come difendersi in un paese travolto dall'azzordomania*. Rizzoli Controtempo, 2014.

Zoja L., NASCERE NON BASTA. *Iniziazione e tossicodipendenza*. Raffaello Cortina Editore, 2003.